LOGiN CD-ROM & BOOKシリーズ

個性的なキャラクターたちと楽しく遊べる本格麻雀ソフト

お気楽まーじゃん

ログイン版 雀道

CD-ROMつき
ハードディスク専用
Windows版

キャラクターデザイン／森下裕美
プログラム／システムソフト、メディアリュウム
編集／ログインソフト編集部

アスキー出版局

LOGiN CD-ROM & BOOKシリーズ

個性的なキャラクターたちと楽しく遊べる本格麻雀ソフト

お気楽まーじゃん

ログイン版 雀道

CD-ROMつき
ハードディスク専用
Windows版

キャラクターデザイン／森下裕美
プログラム／システムソフト、メディアリュウム
編集／ログインソフト編集部

アスキー出版局

LOGiN CD-ROM & BOOK
CD-ROMつき
お気楽ま～じゃん
ログイン版 雀道
個性的なキャラクターたちと楽しく遊べる本格麻雀ソフト
ASCII CD-ROM&BOOK

ISBN4-7561-1230-7

C3055 P3980E

9784756112309

LOGiN
CD-ROM & BOOK
シリーズ

アスキー出版局
定価3,980円 [本体3,864円]

1913055039804

お気楽まーじゃん——ログイン版 雀道

●森下裕美オリジナルの、11人の個性的なキャラクターたちと対戦することができます。

●細かなルールの設定もできる、本格的な4人打ち麻雀です。

●プレーヤーキャラクターのグラフィックや音声を、自分で作って使用することも可能です。

●おまけデータとして、ファン待望の"麻雀牌フォント"つき。

■本書に添付したソフトウェアを利用するには次の機材およびソフトウェアが必要です。

●日本語Windows3.1またはWindows95が動作し、640×480ドット／256色以上が表示できるパソコン

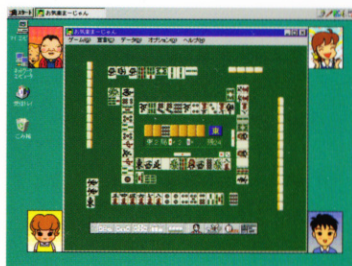
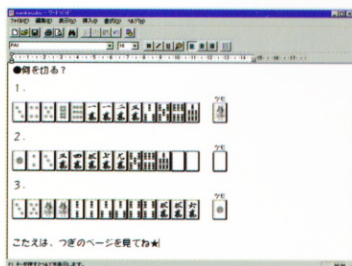
・麻雀牌を大きく表示させる機能を使用するためには、800×600ドット以上の画像解像度が必要になります。

●ハードディスクドライブ

・最低4メガバイト以上の空き容量が必要です。

●CD-ROMドライブ

●サウンドボード

・PCM音源を搭載したサウンドボードがあれば、効果音と音声を楽しむことができます。

●ツミコミなどの裏技はいっさいありません。真面目だけれど楽しい、本格的4人打ち麻雀です。

●おまけデータの"麻雀牌フォント"を使えば、ワープロソフトで牌譜などを書くことができます。

●細かくパラメーター設定された個性的な11人のキャラクターたちが、あなたのお相手をします。

LOGIN CD-ROM & BOOKシリーズ

個性的なキャラクターたちと楽しく遊べる本格麻雀ソフト

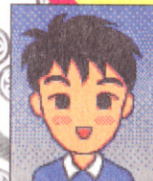
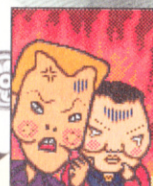
お気楽まーじゃん

ログイン版 雀道

キャラクターデザイン／森下裕美
プログラム／システムソフト、メディアリュウム
編集／ログインソフト編集部

アスキー出版局

お気楽まーじゃん

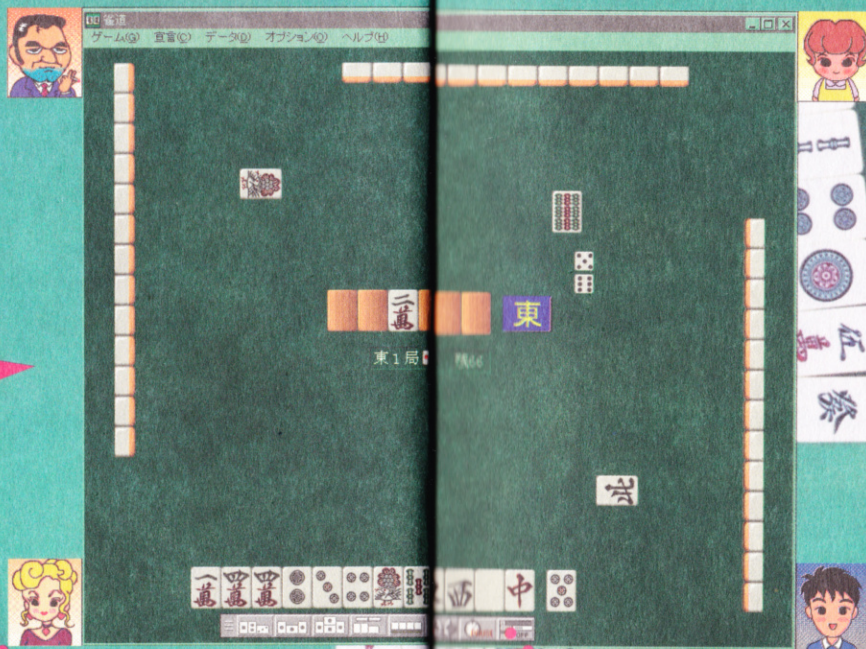
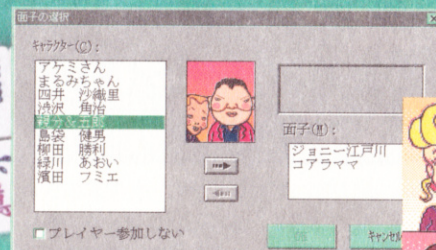
●ログイン版雀道

【目次】

~ログイン版雀道~

はこ~んなゲームだ!

パソコンで遊べる四人打ち麻雀ソフトのなかでも、幅広い支持を得ているのがシステムソフトの『雀道』だ。その雀道をログイン版として手を加えたのが、この『お気楽まーじゃん』である。このお気楽まーじゃんは、ウィンドウズ3.1、ウィンドウズ95に完全対応。CD-ROMで楽チンにインストールして楽しむことができるぞ。

さあ、キミもこのお気楽まーじゃんで、極楽に遊んでちょ。

本格四人打ちマージャンソフト!!

マイキャラだって作れちゃうぞ!

お気楽まーじゃんでは、自分でもオリジナルマイキャラが作れるようになっている。あらかじめ用意されたグラフィックやWAVE音声を参考にしてデータを作ろう。それをユーザーキャラとして設定してやればオーケーだ。写真を取り込んでみるのもヨイかもね。

マウスで簡単プレー

お気楽まーじゃんはマウスで簡単にプレーができちゃう。すべてのゲーム操作が完全マウス対応となっているのだ。たとえばツモった牌を捨てる場合は、捨てる牌の上にカーソルを持っていき、クリックするだけでオーケー。リーチやロン、ポン、チーなどの各操作もボタンパネルをクリックすることによって簡単に行なえる。ホントに"お気楽"なのだ。

森下キャラが面子に!!

このお気楽マージャンの最大の目玉は、なんといっても、あの森下裕美先生がこのソフトのために描き下ろしてくれたオリジナルの対戦キャラたちだ。

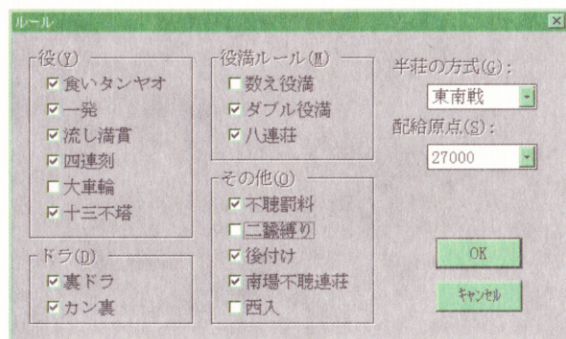
オリジナルキャラはプレーヤーが使用する主人公キャラを含めて全部で12人。いや、正確にいうと11人と1匹か。

キャラのなかにはプロ雀士の娘という天才小学生から、ルール覚え立てのお嬢様、さらには謎のコアラなどバラエティーに富んでいる。また、どのキャラたちも個性豊かな表情を持っている。アガったときや、振り込んだときのリアクションにも注目してちょ。

もちろん、すべてのキャラは喋るように設計されているので、臨場感やトホホ感もタップリだ。

好きなキャラを面子に選んで、心ゆくまで森下麻雀ワールドを楽しんでちょ。

自由度の高いシステム!!

ルールが自由自在

●ルール設定画面
ルール設定画面では、変更したい項目にカーソルを持っていき、クリックすれば、その項目のアリナシを設定することができる。好みのルールを設定し、本格的な麻雀を楽しむことができちゃうのだ。

お気楽まーじゃんでは、プルダウンメニューの［オプション］のなかにある［ルール］を選べば、独自のルール設定が可能となっている。そもそも麻雀というゲームは地方によって細かくルールが違う。ローカルルールというヤツだね。お気楽まーじゃんは、そのローカルルールにも細かく対応。自由にルールを設定できるので、誰にでも楽しめるのだ。

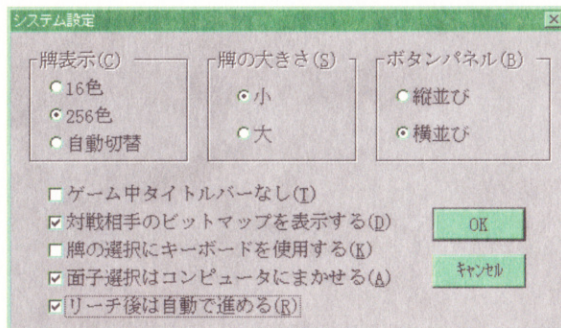
たとえば、「食いタン」や「一発」、「カンドラ」などのアリナシやゲーム開始時の持ち点の設定が可能となっている。

遊びやすい環境を自由に設定できる

同じく［オプション］のなかにある［システム］を選択すると、パソコンの機能やプレーヤーの使いやすさにあわせた環境設定を行なうことができる。

たとえばモニターの色数や牌の表示の大きさの変更が可能だ。

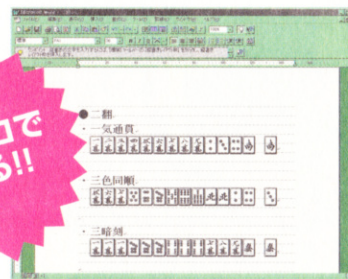
また、マウスの操作をキーボード操作に変更もできる。マウス嫌いな人にはいいんじゃないかな。

他にも、プレーヤーの対戦相手をコンピュータに自動選択させることやリーチ後のオートツモ機能など、プレーヤーの遊びやすい環境に簡単に設定できちゃうのだ。

●システム設定画面
システムでキーボードによる操作を選択すると、牌の上に赤い矢印が表示され、カーソルキーで捨て牌を選択できるようになるぞ。どっちがやりやすいかな？

うれしいオマケつき 麻雀牌フォント

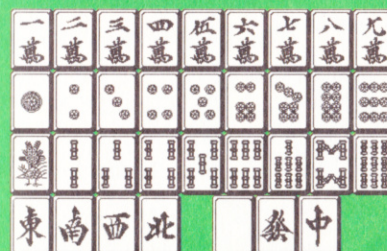
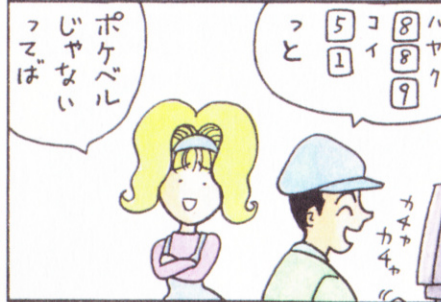
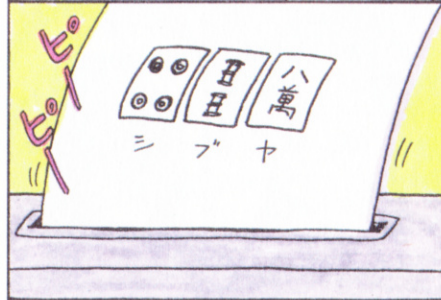
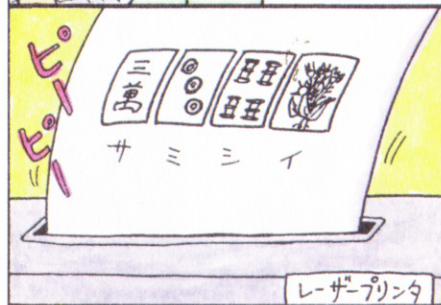
さて、このお気楽マージャンには実は森下先生のオリジナルキャラのほかにもうひとつ、オリジナルのおまけがついている。

それがトゥルータイプの『麻雀牌フォント』だ!! このマージャンフォントをウィンドウズにインストールするだけで、雀牌をワープロ画面などに自由に表示できちゃうのだ。

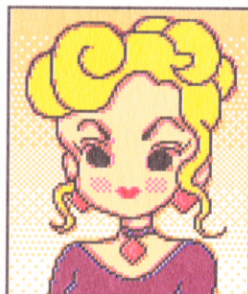
ワープロで使える!!

この麻雀フォントを使えば、自分のアガった役をこと細かに記録することだってできちゃうのだ。

キーボードの各キーにそれぞれ牌が割り付けてあるので、一発入力なのもウレシイ。もちろん拡大、縮小も自由自在だ。ワープロソフトで麻雀会報なんか作ったり、他にもいろいろ楽しい使い道があると思うぞ。

ね、こんなフォント欲しかったでしょ。

●フォント一覧

川野亜紀子＆スリーピング・ザウルス

●あなたと卓を囲んでくれる
森下キャラの紹介

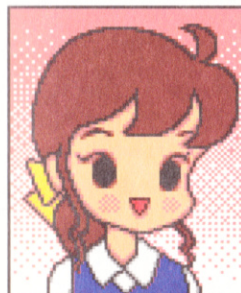
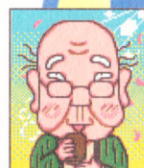
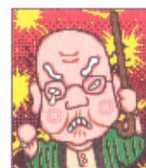
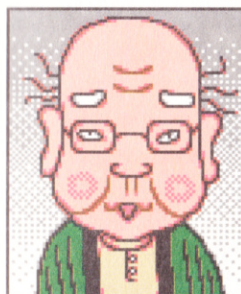
天才小学生から麻雀歴50年のおじいさんまで、森下裕美先生が描き下ろした個性豊かな完全オリジナルキャラ10人と1匹。誰と対戦するかはプレーヤーの自由だ。果たしてキミは、このキャラたちの頂点に立つことができるか!!

アケミさん
年齢●29歳

スナック『悠子』の美人ママ。閉店後、常連客とよく麻雀をしているせいか、結構強かったりする。遠慮という言葉を知らず、常連客といえども決して容赦はしない。打ち方も慎重で、最初は守りに入って様子をうかがい、後半から一気に追い込むという計画的なタイプ。好きな役は一盃口。

四井沙織里（よついさおり）
年齢●23歳

由緒正しき四井財閥の正統派お嬢様。性格も言葉づかいも非常によく、麻雀は「庶民の娯楽を覚えておくのもたしなみのひとつ」とお父さまに教えこまれた。ただ、本当に覚えたてなので、打ち方も超初心者的。とにかく鳴きが多いが、負けが込んでくると急に真剣になる。好きな役はトイトイ。

まるみちゃん
年齢●10歳

プロ雀士の父親を持ち、幼稚園に入ると同時に牌を握らされた。将来の夢はパパを越えるプロ雀士になること。負けるとパパに怒られてしまうので、常に必死。いつでも相手の打ち方を読みながら、ペースを乱さずに打つ。実は今回の本命キャラという噂も高い。好きな役は三色同順。

柳田勝利（やなぎたかつとし）
年齢●47歳

勤続24年の大手食品メーカー、総務部総括部長。社内での信望も厚く、敵を作らないタイプ。麻雀は入社してすぐに会社をうまく渡っていくために覚えた。真の実力は小出しにする程度で、あとは素晴らしい接待麻雀で対応。常にまわりに気を使い、けっこう勝たせてくれる。好きな役はタンヤオ。

緑川あおい（みどりかわ）
年齢●25歳

同じく大手食品メーカーに勤める柳田さんの部下。明かるく要領がよく社内でも人気者。麻雀は柳田さんに教えてもらい、現在は彼氏も巻き込んで特訓中。まだまだ未熟なため、場の流れに関係なくマイペースで牌を切る。そのため知らずに好牌をガンガン切ることも。好きな役は七対子。

親分&五郎（おやぶん　ごろう）
年齢●51歳、24歳

『恐い集団・伊藤組』の親分とその舎弟、五郎。五郎の絶妙なオアイソで息のあったコンビネーションプレーを見せてくれる。親分の打ち方としては派手好きで、やたら高い手で上がりたがる。そのため、場の雰囲気を乱す非常にわがままな打ち方をする。ちなみに五郎は麻雀を知らない。

渋沢角治（しぶさわかくじ）
年齢●72歳

雀歴50年のベテラン雀士。さすがにキャリアを積んでいるだけのことはあって知識は豊富だ。ただその割には、打ち方がそれほど上手とはいえない。性格はかなり悪く、今では麻雀で素人雀士をいじめるのが唯一の楽しみになっている。親のときと浮いているときは強気。好きな役は平和系だ。

しまぶくろたけお
島袋健男
年齢●21歳

アイドル、アニメ、パソコンのことなら知らないことはないと言いきる真性オタク。ファミコンで麻雀を覚え、最近はゲーセンの脱衣麻雀にハマっている。だが、実は卓を囲んだ麻雀をするのは今回が初めてというオチャメなヤツ。得意の知ったかぶりで強気に出るが弱い。好きな役はトイトイ。

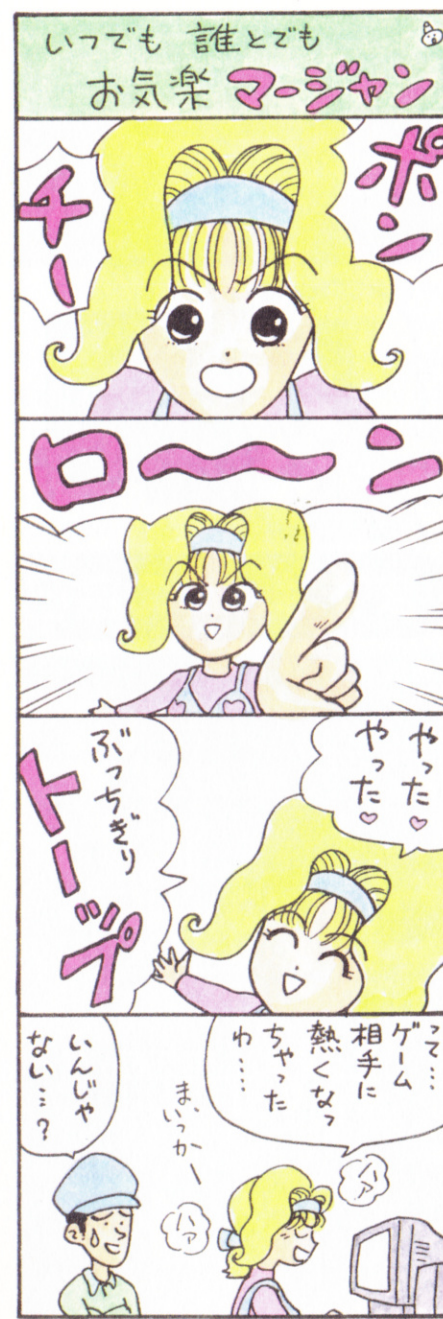
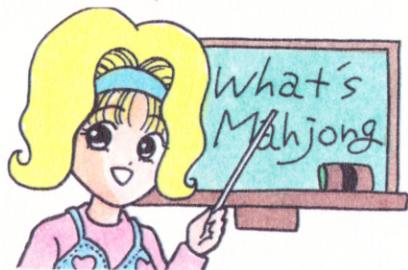
えどがわ
ジョニー江戸川
年齢●19歳

ハードコアパンクバンド『黄色いコアラ』のボーカリスト。現在はまだインディーズで活躍しており、主にライブハウスで活動中。麻雀は仲間内で打つことが多く、ビンボーなせいか、お金が絡むと目つきが変わる。打ち方にもポリシーがあり、わりとロマン派で一色系にこだわりを持っている。

はまだ
濱田フミエ
年齢●43歳

結婚23年目のおばさん雀士。ふとしたことからダンナに麻雀を教わり、それ以来病みつき。毎日夕食後は、近所の奥さんたちとともに卓を囲んでいる。点の高さはそんなに気にしないタイプで、とにかくアガれれば嬉しいという素人的な麻雀を打つ。好きな役はチャンタ系でテンパイ即リーの性格。

コアラママ
年齢●?歳

ある日突然、麻雀に目覚めてしまった謎のコアラで、オーストラリアからわざわざやって来た今回唯一の動物キャラ。その打ち方は謎につつまれていて、とりあえず麻雀はできるものの何を考えているのかはまるでわからない。学者の間では、実は何も考えていないという説が有力だったりする。

麻雀は覚えるのに時間がかかる。いろいろ複雑なコトも多いしね。でも、この『お気楽まーじゃん』で勉強すれば、まったくの初心者でもダイジョウブ。基礎のキソはこの麻雀教室で覚えて、後は繰り返しプレーしてちょ。ちゃ～んと身につくハズだ。安くもつくぞ。

まずは、牌の自己紹介だよん

●麻雀牌一覧

●萬子（ワンズ）

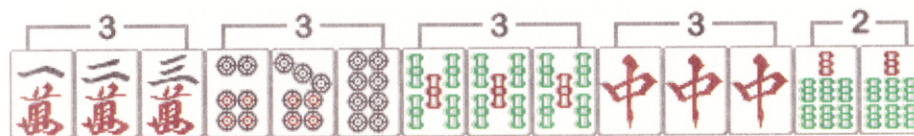
●筒子（ピンズ）

●索子（ソウズ）

●字牌（ツーハイ）

まず最初に麻雀牌の名前を覚えよう。牌にはトランプと同じようにマークと数字、それに変な字の書いたヤツがある。その呼び方を覚えるのが先決だ。じっくりと左の表を見て欲しい。この表には全部の牌が出ているぞ。ちゃんと呼び方を覚えてね。

さて、麻雀牌には漢数字の書いてある牌、丸い模様の牌、棒の模様の牌、そして漢字の書いてある牌の4種類あることに気づくだろう。漢数字の書いてある牌を萬子（ワンズ）、丸い模様の牌を筒子（ピンズ）、棒の模様の牌を索子（ソウズ）と呼ぶのだ。この三種類を「数牌」と呼び、字の牌は「字牌」と呼ぶ。数牌は1～9まで各9種類、字牌は7種類だ。ささ、ちゃんと覚えてくだされ。

牌の基本の組み合わせ

麻雀牌は各4牌ずつある。したがって、34種×4牌＝136牌あるのだ。麻雀は、この136牌を組み合わせて遊ぶゲーム。今度は、その組み合わせ方を覚えよう。

まず、麻雀で最初に配られる牌は13牌だと覚えて欲しい。13牌配られたら、さらに1牌持ってきて、不用な1牌を捨てる。つまり、全部で14牌を組み合わせて形にするのが麻雀なのだ。その組み合わせ方の基本は3牌づつのセットが4組と2牌のセット1組だ。3牌×4組＋2牌×1組＝14牌というワケ。じゃあ、このセットの名前と作り方を説明しよう。

◉組み合わせ方の種類

◉順子（しゅんつ）

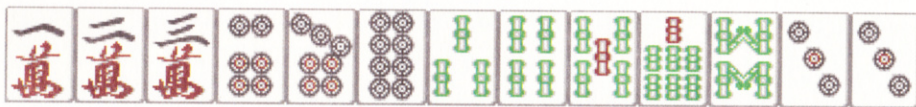
「じゅんこ」と読んじゃダメよ。このしゅんつが3牌セットの基本だからね。とにかく同じ種類の数牌を［1、2、3］とか［2、3、4］などの連続した3つに揃えればいいのだ。でも、［8、9、1］は成立しません。

◉刻子（こーつ）

3牌セットの基本2が刻子。これは数牌でも字牌でも同じモノを3つ揃えればいいのだ。［東、東、東］とか［6、6、6］とかね。特に刻子を手牌のなかで作ったものを暗刻（あんこ）と呼ぶ（21ページ参照）。

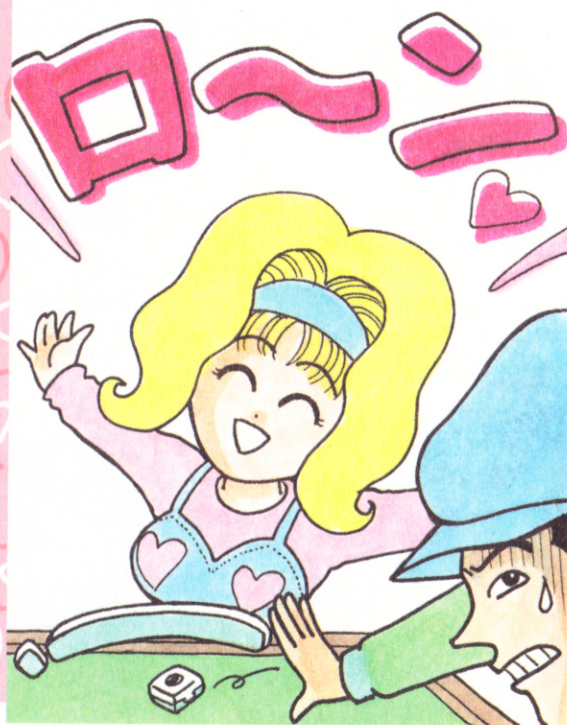
◉対子（といつ）

麻雀は3牌セットを4組と2牌セットをひとつ作る遊びだ。で、この2牌セットのことを対子（といつ）、と呼ぶのだ。対子は、数牌でも字牌でも同じモノを2牌揃えさえすればいい。簡単だね。

これが"テンパイ"の形

順子や刻子の3牌セットが4組と、対子がひとつ、この14牌が美しく揃ったらアガリだ。アガることを麻雀用語で和了(ホーラ）という。この和了形をいかに早く作るかを競うのだ。最初に配られた13牌を徐々に和了形にしていかなくてはならない。その方法は、1牌持ってきて、不要牌を切るというのが基本。この1牌持ってくることを自摸（ツモ）と呼ぶのだ。さあ、ツモれ。そして切れ。すると、あと1牌くれば和了形という状態になる。大丈夫、きっとそうなる。頑張れ。その、あと1牌くれば和了形が完成という状態を「聴牌」（テンパイ）というのだ。つまり、テンパイとは、アガるホンの一歩手前の状態のことだ。実にドキドキする素敵な瞬間なのだよ。

【ロン】

この言葉を発するときが一番ウレシイ瞬間だ

テンパイとは、あと1牌で和了形が完成という状態だ。そう、あと一歩の状態なのだ。しかし、アガり牌である最後の1牌をどうやってゲットするかが問題だ。それには、ふたつの方法がある。その1牌をツモるか、他人からもらうかだ。このアガり牌を他人からもらう方法が「ロン」なのである。誰かが捨てた不要牌が自分のアガり牌の場合、「ロン」と宣言し、めでたくアガることができちゃうのだ。このロンは、つまりは勝利宣言だ。ロンは漢字で「栄和」（ロンホー）と書く。栄光の和了というワケ。しかし、残念ながらこのロンは"役"がなければできない。役に関しては後述するが、とにかくロンを目指すのが麻雀だと覚えておいてくれ。ロンはうれしい。ほんと栄和。

待ちの5大基本形

テンパイの形は、アガり牌を待つ形だ。このアガり牌の待ち方には基本形がある。リャンメン、カンチャン、ペンチャン、シャンポン、タンキと大きく分けて5種類あるのだ。ここではその待ち方について説明しよう。

❶両面（リャンメン）待ち

あたり牌

リャンメン待ちは、順子系の待ちだ。たとえば手に数牌が5、6と揃っていて、この前の4か、後に続く7が来れば順子が完成となる場合がリャンメン待ちだ。数列の前後の両面で待つ状態だから、リャンメン待ち。わかりやすい話だよね。

❷嵌張（カンチャン）待ち

あたり牌

カンチャン待ちも順子系の待ち。たとえば数牌が2、4と揃っていて、この2と4の間に入る3が来れば順子の完成となる場合がカンチャン待ちだ。漢字では「嵌張」。真ん中にずっぽり入れば完成という、これもわかりやすい話だ。

❸辺張（ペンチャン）待ち

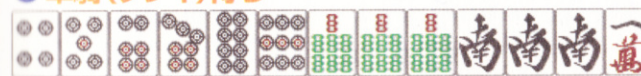
あたり牌

ペンチャン待ちも順子系だ。順子の並びは9、1、2はダメ。だから、数牌が1、2と揃っている場合は、3のみが待ち牌となる。このように片方の数字だけを待つ状態をペンチャン待ちという。8、9とあって7で待つ場合も同様だ。

❹シャンポン待ち

あたり牌

シャンポン待ちとは、テンパイのときに対子が2組できている状態をいう。この場合、どちらかの牌が来れば、牌の来たほうが刻子となり、もう一方がアタマとなる。こういった対子2組で待つ状態をシャンポン（またはシャボ）待ちという。

❺単騎（タンキ）待ち

あたり牌

タンキ待ちとは、4組の面子はすでに完成している状態だ。つまり、1牌だけポツンと孤立している状態だね。この孤立牌と同じ牌がもう一牌来ればアタマが完成し、めでたくアガりになるワケ。単騎で孤立して待つからタンキ待ちだね。

"待ち"の応用編

さて、前ページではテンパイになったときの基本的な待ち方を学習したわけだが、それはあくまでも基本であり、実はテンパイでの待ちはあれだけではない。基本的な待ちをさらに応用したり、組み合わせたりすることによって"2メンチャン"と呼ばれる2牌の牌を待つ形や、さらに"3メンチャン"と呼ばれる3牌のアタリ牌を待つ形も作ることができるのだ。

これらは俗に"変則待ち"と呼ばれる応用的な待ちで、麻雀を打つ上で非常に有効的な手段になる。

ここでは先の基本的な5つの待ちをふまえた上で、変則待ちの作り方を覚えていくことにしよう。

2メンチャン ◎待ちが2牌ある形◎

これは俗に"リャンメンタンキ"と呼ばれる形で、たとえば3、4、5、6と連続した数字が4つ並んだ形をいう。この場合、両端にある3か6がアガリ牌になり、3が来れば3がアタマ、4、5、6を順子にすることによってアガれ、逆に、6が来れば6をアタマ、3、4、5を順子にすることによってアガることができるというわけだ。

これはタンキ待ちとカンチャン待ちの併用型で、たとえば8が3牌と6が1牌ある場合はアガリ牌は6と7になり、7が来れば8をアタマ、6、7、8を順子にしてアガることができる。また6が来れば6をアタマ、8を刻子にしてアガることができる。この待ちは、相手に読まれにくいとされているので有効かもしれないぞ。

あたり牌

これはタンキ待ちとペンチャン待ちの併用型で、たとえば2が3牌と1が1牌ある場合、アガリ牌は1か3になり、1が来れば1がアタマで2は刻子、3が来れば2がアタマで1、2、3を順子としてアガることができる。逆に1が3牌と2が1牌の場合も、同様にしてアガれる。1と2を8と9に変えた場合も、同様となる。わかるね。

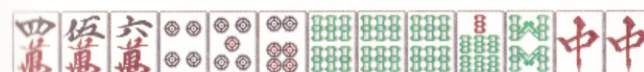
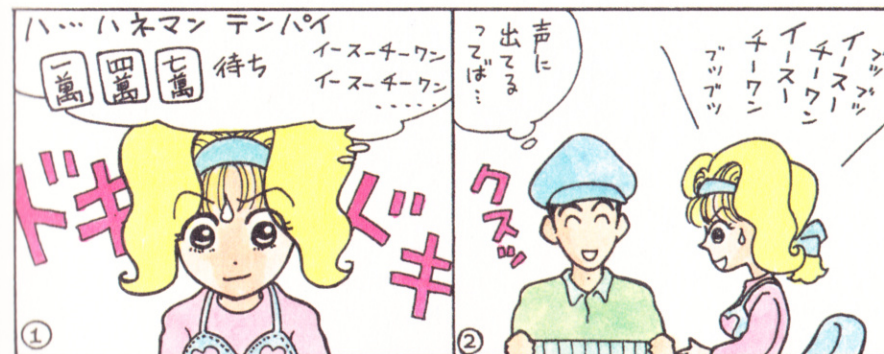
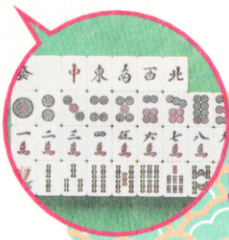
3メンチャン ◎待ちが3牌ある形◎

あたり牌

これは"三面タンキ"と呼ばれている形で、たとえば2、3、4、5、6、7、8と牌が連続している場合、アガリ牌はそれぞれアタマになれる、2と5と8になる。2が来た場合は2をアタマに、3、4、5と6、7、8の順子でアガれる。5か8が来た場合も、それぞれがアタマで残りが2組の順子とうい形になってアガれるワケだ。

あたり牌

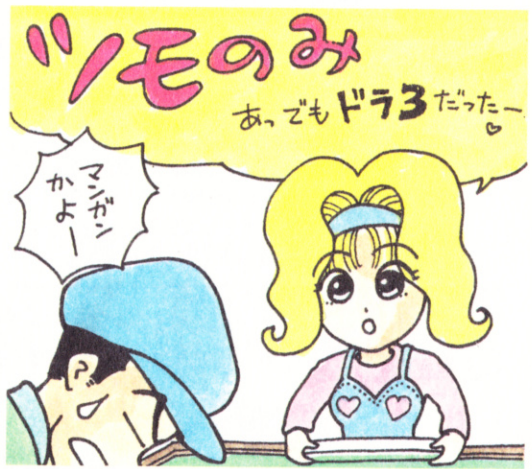
これはリャンメン待ちの延長した形で、たとえば2、3、4、5、6と5牌の牌が連続してつながっている場合、アガリ牌は1と4と7になる。1が来た場合、1、2、3と4、5、6の順子で、4が来たら、2、3、4と4、5、6の順子、7が来たら、2、3、4と5、6、7の順子でそれぞれアガることができる。アガリを見逃さないようにね。

あたり牌

これはシャンポン待ちとリャンメン待ちの併用型で、順子の端の牌が刻子と重なっていて、ほかに対子が一組ある形。たとえば6、6、6、7、8、中、中とある場合、アガリ牌は順子7、8の前後の6と9と、それに刻子を完成させるための中。中が来た場合は、6がアタマで6、7、8の順子、中を刻子としてアガれる。

和了るために… その1

麻雀でアガるということは、即ち役を作ることにほかならない。この役の単位を翻（ファン）と呼ぶ。この翻をいっぱい集めることが、より高い手でアガれるということなのだ。この翻はこれから説明するリーチや門前清にももちろん付いている。どちらも1翻という最小単位だ。基本的に1翻増えるごとに点数が倍になる。だから、上手に集めてね。それを役作りというのだ。

役の基本

自力で和了る　面前自摸（メンゼンツモ）

アガるためには、テンパイしてからの最後の一歩が肝心だ。その最後の一歩を大きく分けると、自力で決着をつける方法か、人まかせにするかのふたつに分けられる。自力か他力本願かということだね。他力本願とはロンのこと。他人が捨てた牌をいただいちゃうステキな方法だ。しかし、ロンにも問題がある。"役"がなくてはアガれないのだ。役を作るためには、数十種類はあるアガり役を覚えることが必要だ。しかし、そんな小難しいことは何も覚えなくて自然にできちゃう役がある。それが『門前自摸』だ。読んで字のごとく、自分の前で、自分の力でアガりのための作業をすべて行なえばいいのだ。つまり、ツモと捨て牌の作業のみを坦々と繰り返しテンパイする。そして最後のアガり牌も自分でツモる。

全部自力で行なえば、ロンと違って役は関係ない。いや、これこそが門前自摸、別名『門前清』（メンゼンチン）という役を作ったことになるのだ。おめでとう、最初の1翻役の完成だ。

他力本願　立直（リーチ）

他力本願のアガり、即ちロンのためには、役を完成させなければダメだ。ロンという役はないので、役がなければアガることはできないのである。しかし、役がなくてもロンアガりできる方法がある。それが「リーチ」だ。リーチの方法はすげえ簡単。テンパイするでしょ。そしたら、「リーチ」と宣言すればいいのだ。つまり「俺はテンパイしたよ、へへへへ」と他人にバラすわけだ。こうしておけば、アガり牌を人が捨てた瞬間に役がなくてもロンすることができる。そう、リーチも1翻役の一種なのだね。

リーチは不利か有利か！ リーチのメリット・デメリット

リーチは考えようによってはすげえ不利だ。なにしろテンパイしたことを人に教えちゃうのだ。しかも、リーチには宣言料として千点がかかる。これは、自分がアガれば返ってくるが、他人がアガると没収されてしまうのだ。さらに、リーチ宣言した後は、自分の手を変更できないというデメリットもある。ただツモって捨てる繰り返しになるのだ。人にロンされる危険も増すし、本来ならもっといい手に変わったかもしれないチャンスもつぶしてしまうかもしれないのだ。

しかし、アメとムチではないがリーチには、すげえ甘いアメの部分も大きい。まず、役がなくてもロンアガりができるようになる。そして『一発』と『裏ドラ』というチャンスも生まれるようになる。一発というのは、リーチ宣言した後の一周だけにつくおまけで、リーチ後の一周以内でアガるとさらに1翻アップし、基本的にはアガりの点数が倍になる。また、裏ドラというのもリーチをかけてアガった人だけに与えられる特典だ。麻雀にはドラというモノがある。たとえば、ドラ表示牌に一筒があれば、その次の牌、即ち二筒を手のなかに持ってアガった人は1翻アップで、やはり点数が倍になる。しかし、裏ドラは違う。リーチをかけてアガった場合のみ、ドラ表示牌の真下に眠っている牌をドラ表示牌と同じ扱いにすることができるのだ。その裏ドラ表示牌の次の牌が偶然手のなかにあれば、やはり同様に点数が基本的に倍になるのだ。つまりリーチをかけると点数が高くなるチャンスがあるのだ。リスクもあるけど、やっぱり点数が増えるチャンスも捨て難い。

しかし、これだけはいえる。麻雀がここまで普及したのには、このリーチというルールの導入が大きかったのだ。このリーチの発明で、確実に麻雀が面白くなったことは間違いないのである。

和了（あが）るために… その2

さあ、続いてその2だ。その1で門前自摸とリーチを覚えたが、それだけでは、やっぱり勝てない。麻雀は4人でやるゲーム。4人で点数のやり取りをするのだ。したがって最終的に点数を一番集めた人が勝ちになるのである。そのためには、やはり役を知らなくては勝てないだろう。門前自摸やリーチと違い、手のなかで牌を組み合わせて作る役を覚えよう。

么九牌（ヤオチュウ）と中張牌（チュンチャン）

●ヤオ九牌

一萬など数字の牌を「数牌」、東などの牌を「字牌」と呼ぶことは覚えた。しかし、役を覚えるためには、さらに別の呼び方を知らなければならないのだ。じゃあ、まず「ヤオ九牌」を覚えて欲しい。これは、東〜中までの7種類の字牌、それに一萬、九筒などの1と9の端っコの数牌6種類のことをいう。つまりヤオ九牌は13種類あるのだ。また、両端の数牌のことを特に「老頭（ロートー）牌」ともいう。

●中張牌

ヤオ九牌に対し、「中張牌」というのも覚えておいて欲しい。これは、全部の数牌のなかから、ヤオ九牌を除いたもの。つまり、字牌と端っコ以外の数牌のことだ。2〜8までのすべての萬子、筒子、索子の数牌を中張牌と呼ぶワケだ。端っコをとったなかの牌という意味だね。種類は萬子、筒子、索子が各7牌ずつだから、合計で21種類ということだ。また、中張牌のことを「断ヤオ牌」とも呼ぶ。

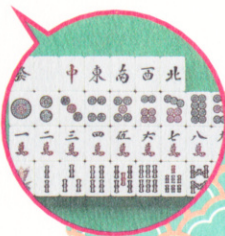
2大基本役

平和（ピンフ）について

麻雀の役のなかで、もっとも基本となる役のひとつがこれから紹介する「平和」だ。"へいわ"じゃないぞ。"ピンフ"と読むのだ。この平和は「麻雀は平和に始まり平和に終わる」とも言われるくらい基本的な役だ。とにかく利用価値の高い役なので、しっかり覚えて欲しい。じゃ、平和の説明にいこうか。平和には条件が4つある。これをすべて満たさないとイカンのだ。まず、条件その1。［雀頭以外の4組の面子がすべて順子であること］だ。条件その2は［門前聴牌であること］。そして条件その3が［待ちの形が両面待ちであること］。最後の条件が［アタマが役牌でないこと］だ。役牌とは3枚揃えるとそれだけで役になる字牌のこと。これはちょっと難しいので、初心者は「字牌をアタマにしてはダメ」と覚えておいたほうが簡単だ。平和は難しそうだが、意外と簡単に作れる。しっかりマスターしよう。

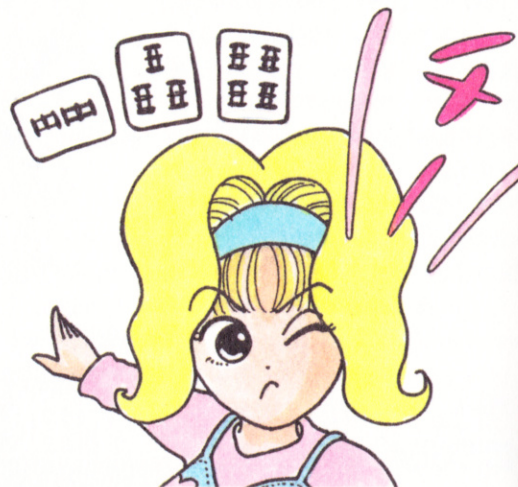
※注：正確に言うと客風（オタ風）の字牌はアタマにしても平和は成立する。詳しくは用語解説を読んでちょ。

断么九（タンヤオチュウ）について

もうひとつ麻雀の基礎中のキソの役がある。それが断ヤオ九、通称タンヤオだ。このタンヤオは漢字で書くと意味がすごくわかりやすい。ヤオ九牌を断った手ということだ。つまり、手にヤオ九牌がなく、すべて中張牌でできている手ということだ。条件はそれだけなので実にわかりやすい。もちろん、順子や刻子が混在してもかまわないのだ。だから、作るのも実に簡単。とにかくヤオ九牌を嫌っていれば簡単に完成するだろう。また、タンヤオは他の役との複合も簡単なので、非常によく使われる。たとえば、ピンフの形でタンヤオを作るのもポピュラーだ。ちなみに、これはタンピンと呼ぶのだ。

和了(あが)るために… その3

さあ、続いて『アガるためにその3』だ。ここは上手いアガりにかかせない、『鳴き』についての説明だ。では、鳴きとは何か。アガるためにその1で、門前について説明した。しかし、この門前以外で手を進めたり、役を作ることもできるのだ。それが鳴きである。人の捨てた牌を自分のモノにしちゃう便利な方法なのだ。鳴きには「ポン」、「チー」、「カン」の3種類ある。鳴きを臨機応変に使うことによって、上手くアガれるようになるだろう。

チーについて

このチーは、順子を作るための鳴きだ。たとえば、手のなかに三筒と五筒があって四筒がくれば順子が完成する状態だったとしよう。その四筒を左隣りの人のが捨てたとする。もちろん、次は自分のツモの順番ですな。ところが、ここで自分がツモをせずに、その四筒を「チー」と宣言していただいちゃうことができるのだ。ただし、その四筒を門前の手のなかにしまうことはできない。副露（フーロ）といって、その3、4、5筒の順子を場にさらさなければいけないのだ。つまり、他人に見せっぱなしにするワケですな。チーの条件はふたつ。［順子の形の鳴きである］、［上家（かみちゃ・自分の左隣の人）からしか鳴けない］である。チーをすると、自分の必要な牌がツモるより早く手に入るというメリットがある。しかし、デメリットもある。まず、フーロするワケなので門前でなくなる。リーチもかけられない。アガるためその1で説明したふたつの

簡単な役を使えなくなるのだ。さらにフーロした順子は二度と手のなかには戻せない。もちろん、捨て牌にも使えない。つまり、鳴きをすると必要な牌を手に入れるのは早くなるが、門前清やリーチなど便利な役が使えなくなるのだ。したがって、他に役を作らなければアガれないのである。

ポンについて

ポンも人の捨て牌を自分のモノにできちゃう鳴きの一種だ。チーと違うのは刻子の鳴きということ。自分の手のなかに対子があるとき、その対子と同じ牌が場に捨てられた場合は「ポン」と宣言し、刻子にすることができるのだ。ポンの場合はチーと違って上家だけでなく、誰の捨て牌からでもオーケー。ツモ順に関係なく、誰かが捨てた瞬間にポンできるのだ。もちろん、ポンもフーロが条件。鳴きのメリット、デメリットはチーと同様なのである。ちなみに手のなかにある刻子を暗刻（アンコ）といったが、フーロした刻子は明刻（ミンコ）という。

カンについて

カンは簡単にいうと、同じ牌を4枚すべて集めることをいう。刻子同様に暗槓（アンカン）と明槓（ミンカン）の2種類ある。手のなかにアンコがあって、誰かが同じ牌を捨てた場合は「カン」と宣言してフーロすることができる。これがミンカンだ。ただし、このカンはちょっと特殊。カンをするとおまけが付くのだ。現在のドラ表示牌を隣りを一枚めくれるようになり、全員にドラが増えるチャンスがあるのだ。ね、ちょっと特殊でしょ。

翻牌(ファンパイ)について

鳴いたほうがオトクという場合がある。それが翻牌だ。翻とは麻雀の点数の単位のこと。つまり［点数が付いている＝役が付いている］牌のことだ。したがって、翻牌をポンするだけで役になり、門前やリーチがなくてもアガることができるのだ。この翻牌のポンは特急券ともよばれるくらいアガりへの近道なのである。さて、肝心の翻牌はなにか。まず、白發中の三元牌がそうだ。また自分の風牌と場の風牌も翻牌となり、これも特急券である。

役一覧

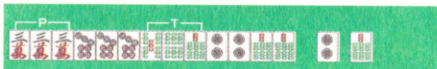
一翻

●門前清（メンゼンチン）

配牌を門前でテンパイして、ツモで上がる役。使用する牌に特に制限はなく雀頭を含めて、順子、刻子、槓子、対子など自由に組み合わせていい。ただしチー、ポン、明カンなどの鳴き行為を行なった場合は不成立になる。麻雀の役を作る上でもっとも基本的な役だ。

●平和（ピンフ）

雀頭以外の4組がすべて順子で構成された役。ただし、雀頭が役牌ではダメ。また、この役で上がる場合は雀頭と3組の順子を最初に作っておき、最後の順子が両面待ちでなくてはならない。チーで鳴いてしまった場合は無効となる。

●タンヤオ

数牌の1牌、9牌、それと字牌を使わずに作る役。面子は、順子、刻子、槓子、対子など自由。また、「食い断」がありの場合は、チー、ポン、カンで鳴いても役が成立する。とても作りやすく、ほかの役と組み合わせやすい基本的な役。

●一盃口（イーペーコー）

同種の数牌を使って334455のように、まったく同一の順子を2組作る役。ただし、鳴いてしまった場合は不成立になる。なお、七対子のなかにこの一盃口が含まれていたとしても、一盃口の役は無効になる。

●役牌（ヤクハイ）／翻牌（ファンパイ）

白、発、中の三元牌、または場の風か自分の風が刻子になれば役になる。この場合は、ポンで鳴いても役として成立する。また、東場でさらに自分の風が東のときに、東が刻子になれば2翻つく。これを俗にダブ東（トン）という。同じようにして、南場で自分の風が南のときに、南が刻子になった場合も2翻の役となる。同様にダブ南（ナン）という。ダブ東（南）を持っていたら、積極的に鳴いていこう。

※……手役中の英字表記は下記の意味です。
P……ポン　T……チー　MK……明カン　AK……暗カン

●立直（リーチ）

門前でテンパイしたときに、捨て牌を横にして出し、「立直」と宣言して立直棒（千点棒）を出して上がれば一役つく。立直後の手の変更はできない。また、裏ドラアリの場合は、立直して上がった場合のみ、ドラ表示牌の下のウラドラをめくることができる。

●一発（イッパツ）

立直をかけて一巡以内にアガれれば、すでにできている役にさらに一役加えることができる。この役はまったく偶然の役で、アガれればラッキーといえる。ただし一巡中に、チー、ポン、カンなどの鳴きがあった場合は、その時点で不成立。

●海底撈月（ハイテイモーユエ）

俗に「ハイテイツモ」と呼ばれる役で、場の一番最後の牌をツモってその牌で上がった場合、すでにできあがっている役に、さらにこの一役を加えることができる。狙ってできる役ではないので、これで上がれた場合は非常にラッキーといえる。

●河底魚撈（ハイテイラオユイ）

海底撈月とよく似ているが、この役は、一番最後に捨てた牌をロンで上がった場合のもの。同様に、できあがっている役にさらに一役加えることができる。ただし実際問題としては捨て牌のため警戒されることが多く、立直をかけている相手以外からの成立はさせにくい。

●嶺上開花（リンシャンカイホウ）

カンをしたときに嶺上牌を取ってくるが、その牌でアガると、さらに一役加えることができる。やはり偶然性の高い役なので、この役で上がれたときは非常にラッキーといえる。

●槍槓（チャンカン）

他家がポンしている牌に追加のカンをした場合、その牌で上がりならロンできる。すでにできあがっている役に、さらにこの役を加えることができるので、この役で上がれたときはラッキーといえる。他家からすれば、ドラを意識するため、つい見落としがちな役だ。ただし、暗カンの場合は成立しない。

二翻

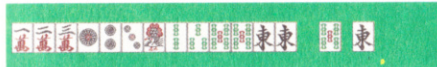
●全帯ヤオ（チャンタイヤオ）

タンヤオの反対で、雀頭を含むすべての組み合わせに一牌、九牌、または字牌が含まれている役。俗に「チャンタ」とい

う。この役はチー、ポン、カンで鳴かなければ二翻つくが、鳴いてしまった場合は一翻しかつかない。

●一気通貫（イッキツウカン）

数牌のどれか一種類を使って「一、二、三」「四、五、六」「七、八、九」の順子をそろえた役。この役はチー、ポン、カンで鳴かなければ二翻つくが、鳴くと一翻しかつかない。混一色と組み合わせて作ることが多い。俗名「イッツー」。

●三色同順（サンショクドウジュン）

萬子、索子、筒子の三種類で、それぞれ同じ数の順子を作る役。ただし、この役もチー、ポン、カンで鳴かなければ二翻つくが、鳴いてしまった場合は一翻しかつかない。複合役にはしやすい役で、タンヤオやチャンタ、平和などと組み合わせることが多い。

●対々和（トイトイホウ）

使用する牌に特に制限はないが、平和とは対照的で順子を一切入れず、ポン（カンでも可）や暗刻による刻子だけで作られた役。俗名「トイトイ」。この役に関しては鳴くことに関する制約がないため食い下がることはない。ひとつの基本的な役なので、かなり多くの役と組み合わせることができる。

●三暗刻（サンアンコウ）

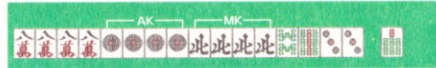
使用する牌に特に制限はなく暗刻を三組作ればいい役。この場合、暗カンも暗刻として数えることができる。ただしテンパイしたときに三暗刻目が上がり牌の場合は、自分でツモって上がらなければならない。複合役としては、対々和、タンヤオ、混一色などが多い。

●三連刻（サンレンコウ）

萬子、索子、筒子の三種類のうちいずれか一種類を使って三つの連続した刻子（カンでも可）をつくる役。複合役としてはタンヤオ、混一色と組み合わせることが多い。ただし、最近ではあまり使われない役になっている。

●三色同刻（サンショクドウコウ）

萬子、索子、筒子の三種類で、それぞれ同じ数の刻子を作る役。この役の場合はポンで鳴いても食い下がることはない。複合役にはしやすい役で、タンヤオや対々和などと組み合わせることが多い。

●三槓子（サンカンツ）

暗カンでも明カンでもいいので、とにかく三組の槓子を作る役。複合役としては、タンヤオ、対々和、嶺上開花などがある。ただしカンができる可能性は低く、ましてひとりで三回もカンをするのは非常に困難なため、難しい役といえる。

●小三元（ショウサンゲン）

白、發、中の三元牌のうち二種類を刻子で、残り一種類を雀頭に持ってくることで作られる役。複合役としては混一色や対々和などと組み合わせることが多い。この役は二翻だが、必ず役牌が二翻あるので、実質的には四翻の役といえる。

●混老頭（ホンロートー）

雀頭を含むすべての組み合わせが、一、九牌と字牌の刻子で作られた役。複合役としては、混一色、三暗刻などが多い。この役の場合も、混老頭自体は二翻だが、必ず対々和あるいは七対子の二翻が加わるので、実質的に四翻の役になる。

●七対子（チートイツ）

一般に「ニコニコ」と呼ばれている役で、使用する牌に特に制限はなく、すべて異なる七組の対子で作る変形的な役。ただしこのなかで、一盃口の役を作っても無効。また、同じ牌を四枚使った役も無効となる。

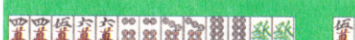
●ダブル立直

チー、ポン、カンのない一巡目の捨て牌で立直を掛けてアガれた場合は、通常の立直にもう一翻加えられて二翻の役になる。この場合、できた役に特に制限はない。

三翻

●純全帯ヤオ（ジュンチャンタイヤオ）

雀頭を含むすべての刻子、順子の組み合わせが、数牌の一、九牌のみで作られた役。俗名「ジュンチャン」。この役は、チー、ポン、カンで鳴かなければ三翻つくが、鳴いてしまった場合は二翻になってしまう。順子や刻子が［123］、［789］、［111］、［999］の形に限定されるので、うまく三色系の役と組み合わせるとお得だ。

●二盃口（リャンペーコー）

単純にいえば、一盃口を二組そろえた役。形としてはすべて対子になっているため七対子と同じだが、二盃口のほうが三翻なので七対子より役が大きい。ただしこの役の場合、一盃口同様にチーで鳴いたら役は成立しない。

●混一色（ホンイーソウ）

数牌のうちどれか一種類と、字牌だけで作られた役。刻子、順子の制限は特にない。この役も鳴かなければ三翻つくが、鳴いてしまった場合は二翻になってしまう。俗名「ホンイツ」。

六翻

●清一色（チンイーソウ）

数牌のうち、いずれか一種類だけで作られた役。刻子、順子の制限は特にない。鳴かなければ六翻だが、鳴いてしまった場合は五翻になる。俗名「チンイツ」。

役満貫

●国士無双（コクシムソウ）

萬子、索子、筒子の数牌の各一、九牌と、すべての字牌をひとつずつそろえて、どれかひとつを雀頭にして作られた変形役。この役だけは、暗カンした牌からもロンで上がれるチャンカンルールが適用される。別名「シーサンヤオチュウ」。

●九連宝燈（チュウレンパオトウ）

変形清一色で、別名「天衣無縫」といわれる。本来は萬子だけで作られる役だが、今では三種類の数牌のうちいずれか一種類を使い、一九牌はそれぞれ刻子で、残りのどれか一牌を雀頭にして、あとはひとつずつ集めた役として成立する。

●緑一色（リュウイーソウ）

まさに緑色の牌だけで作られた役。使える牌は、三元牌の發と索子の二、三、四、六、八牌だけ。役を作る上で刻子、順子の制限は特にない。麻雀の役としては珍しくアメリカから逆輸入された役で、「オールグリーン」とも呼ばれている。

●大車輪（ダイシャリン）

使える牌は筒子だけ。それもすべて連続した七対子でなければならない役。つまり「一から七」か「二から八」か「三から九」の三とおりである。まだ役満としては新しい役のため、採用されていない所もある。

●大三元（ダイサンゲン）

白、發、中の三元牌をすべてを刻子でそろえた役満。それ以外の牌の刻子、順子の制限は特にない。この役の場合、ふたつ目までの刻子はポンできるが、最後の刻子をアガらせてもらえないというケースが多く、アガリにくい役といえる。

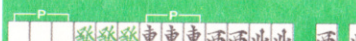
●小四喜（ショウスーシー）

使用する牌は東、南、西、北の四風牌で、そのうち三種類を刻子でそろえて、残りのひとつを雀頭にした役満。三元牌よりひとつ牌が多い分、そろえるのはさらに難しいといえる。また、風牌は比較的早めに捨てられるという点からも、この役満の困難さがうかがえる。途中までこの役満を狙っていて、結局混一色になることが多い。

※……手役中の英字表記は下記の意味です。
P……ポン　T……チー　MK……明カン　AK……暗カン

●大四喜（ダースーシー）

小四喜同様、東、南、西、北の四風牌をそろえるが、この役の場合は風牌すべてが刻子でなければならない役。別名「四喜和」とも呼ばれているこの役は、小四喜と区別するため大満貫役となっている。一生に一度作れるかどうかといわれる幻の役のひとつである。

●字一色（ツウイーソウ）

白、發、中、東、南、西、北の字牌だけを組み合わせて作られた役満。7種28個の牌しか使えないこの役も、やはり一生に一度、作れるかどうかの難しい役満である。なお、この役に大三元が含まれることがあるが、この場合はダブル役満にはならない。

●四暗刻（スーアンコウ）

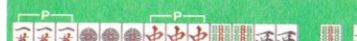
三暗刻のさらに発展型で、使用する牌に特に制限はなく、門前で刻子を四組つくる役満。この場合、暗カンも暗刻とみなす。ただしテンパイの時点では雀頭待ちでなければならず、四暗刻目がアガリ牌の場合は、自分でツモってアガらなければならない。

●四連刻（スーレンコウ）

三連刻のさらに発展型で、萬子、索子、筒子の三種類の数牌のうちいずれか一種類を使って、四つの連続した刻子（カンでも可）をつくる役。三連刻ですら一苦労と言われているだけに、この役もよほどいい配牌に恵まれない限りは、作ることはほぼ不可能。

●四槓子（スーカンツ）

三槓子の発展型で、使用する牌に特に制限はなく、暗カンでも明カンでもいいので、とにかく四組の槓子を作る役。ただし一回の場で四回カンが行なわれた場合（ひとりで四回行なった場合は除く）は流局になってしまうため、非常にこの役も作れる可能性は低い。

●清老頭（チンロートー）

萬子、索子、筒子の三種類の数牌のうち、一、九牌の刻子だけで作られた役。6種24個の牌のうち、5種14個の牌を使うということで、字一色より厳しそうにみえるが、実際問題としては字牌ほど早く捨てられないため、可能性は五分五分といったところ。しかし、どちらにしろ難しい役である。

●天和（テンホウ）

自分が親のときに、最初に配られた14牌ですでにアガっていた場合は役満としてアガることができる。まったくの偶然だけでできる役だ。当たり前だが、狙ってできる役ではないので、これでアガれた場合は超ラッキーといえる。

●地和（チイホウ）

自分が子のときに、最初の一巡目にツモった牌で上がった場合は役満になる。ただしこの一巡目にチー、ポン、カンがあった場合はその時点で無効。この役に関しても、狙ってできる役ではないので、これでアガれた場合は、非常にラッキーといえる。

●人和（レンホウ）

天和、地和同様、最初で決まってしまう役で、自分の第一自摸以前のチー、ポン、カンのない一巡目で、他家の人が捨てた牌でアガれば、できあがった役に関係なく役満貫。この役に関しても、狙ってできる役ではないので、これでアガれた場合は、非常にラッキーといえる。

●十三不塔（シーサンプター）

親の場合は最初に配られた14牌、子は第一ツモ牌で、雀頭以外のすべての牌がバラバラでつながりのない牌で構成された場合は役満。できそうでできない役で、たいてい一、二箇所はつながっている。また見落としてしまいがちの役でもある。

その他

●流し満貫

場が流局したときに限り、捨て牌がすべて萬子、索子、筒子の三種類の数牌の一、九牌もしくは字牌で、しかもその捨て牌がすべて鳴かれていないときにのみ成立する役。あからさまに捨て牌がヤオ九牌ばかりになるので、捨て牌を鳴くなどの他家からの妨害もされやすい。この役に関しても、意外とできそうでできない役といえる。この役が成立すると、流局時に満貫分の点数がもらえる。

ときには役に立っちゃう麻雀用語

●面子（メンツ）
刻子、順子、槓子などの3 牌でひと組となる（ 槓子は4 枚だけどね）組み合わせのこと。または、麻雀をいっしょにやるメンバーのこと。たとえば、麻雀をやろうと友達に声をかけたが3 人しか集まらないときに「 面子がひとりたりない」などという。

●場
配牌から誰かがアガるか流局するまでを1 局という。この一局が4 回、つまり一周で単位が場になる。最初の一周目を東場、2 周目を南場という。ちなみに、東場の1 局から南場の4 局までを半荘（ ハンチャン）という。

●風
東南西北のこと。特に、東場における東の牌、南場における南の牌。これを場の風という。また、東家のときの東の牌、南家の南、西家の西、北家の北。これを自風という。場風牌も自風牌も翻牌となる。また、場風にも自風にもならない風牌を客風牌（ オタ風）という。

●理牌（リーパイ）
手牌を筒、索、萬などにわけて順番よく並びかえること。

●先自摸（先ヅモ）
上家が牌を切る前にツモ行為をすること。ルール、マナー違反だぞ。

●一向聴（イーシャンテン）
あと一牌くればテンパイの状態。不必要牌が一牌ある状態のこと。

●闇聴（ヤミテン）
聴牌しているのに、リーチをかけず黙っている状態。ダマテンともいう。

●地獄待ち
単騎でしか待てないような字牌でテンパイしていて、場に2 枚切れている状態。つまり、最後の1 枚で待つことをいう。相手がツモれば場に2 枚切れていることもあり意外と出やすい。

●即リー
牌をツモってきてテンパイした回に、即リーチをかけること。

●追っかけリーチ
他家のリーチの後に自分がかけるリーチのこと。追っかけのほうが有利といわれている。

●ソバテン
たとえば5 筒を横に曲げてリーチをかけた場合にその牌のそば、4 筒とか6 筒が待ち牌になっていること。実はチト恥ずかしいコトである。

●放銃
フリコミのこと。他家のアタリ牌を切ることだ。つまり、ロンされちゃうこと。

●オリる
自分の手をくずして、安全牌を切ること。

●安全牌
他家の当たれない牌のこと。アンパイともいう。

●振り聴（フリテン）
自分のアガり牌を捨てていると他家からロンできなくなるルール。たとえば3 ．6 筒待ちで、3 筒を自分で捨てていた場合、3 筒はもちろん、6 筒が出てもロンできない。フリテンの場合はツモアガりするしかない。

●ハコ点
持ち点が0 、つまり点箱が空になることだ。ちなみにマイナス点は、ハコ下何点と数える。

●持ち持ち
他家と2 牌ずつ同じ牌の対子を持ち合っていること。無論、どとらかが切らないかぎり永久にポンできない。

●ニコニコ
七対子のこと。二個ずつ持つから。

●ゴミ
子のときに千点の手をツモると、親が５００点、他の子が３００点払うところから、ゴミという。このように安い手をゴミ手ともいう。

●イチ鳴き
特に翻牌を捨てられた一枚目でポンすること。

●ラス前
オーラスの前の局。通常は南3 局のこと。

●焼き鳥
半荘を通して一回もアガれないこと。罰金をとられるルールもある。

●三味線
簡単にいうとウソのこと。大きい手をテンパイしているのに「 ２０００点の手だよ」とか「 なかなかテンパらないねえ」などとしらじらしいコトを言うと「 口三味線ひいてんじゃねえよ」と怒られる。

●かばん
西の牌のこと。よーく見ると、西という字がかばんに似ているところからきている。

●後付け
アガった牌で役が確定するようなアガり方のこと。たとえば、中中、６６のシャボで待っているとき、中でアガらないと役がないような場合に中でアガることをいう。

●アリアリ
後付け、鳴きタンありの麻雀ルールのこと。また、雀荘でコーヒーを頼むとき、ミルク＆砂糖入りが欲しい場合「 アリアリちょーだい」などと言う。反対語はナシナシ。もちろん、後付け、鳴きタンなしの麻雀ルールのことだ。ちなみに、ブラックコーヒーのことでもある。

●ツメシボ
雀荘でオシボリを頼むとき、冷たいのが欲しい場合「 ツメシボちょーだい」と言う。反対語はアツシボ。当然、熱いオシボリのことだ。

●ピンチ
雀荘で、ゲーム中に突然トイレに行きたくなった場合、「 ピンチー」と叫ぼう。すると、トイレに行っているあいだ、お店の人が代打ちをしてくれる。同意語に『 代走』がある。

●風速
レートのこと。つまり賭け金だね。特に千点５０円をテンゴ、千点１００円をテンピン、千点２００円をリャンピンという。

ドキュメンタリー オブ

井出洋介プロ vs お気楽まーじゃん

『お気楽まーじゃん』の本当の実力はどうなんだろう。それに知るには、やはり現役のプロ雀士に対戦してもらうのが一番だろう。というワケで、プロ雀士の代表として、あの東大卒の井出洋介プロに対戦をお願いした。さあ、その結果やいかに……。

井出洋介（いで ようすけ）
1956年東京生まれ。東京大学文学部社会学科卒。東京大学卒業生初のプロ雀士として活躍。現在、健康麻雀協会代表として競技麻雀の普及に尽力中。プロの世界では、名人位通算5期、最高位1期を含むAリーグ在位14年連続という輝かしい戦績を持つ。麻雀戦術書など著書多数。

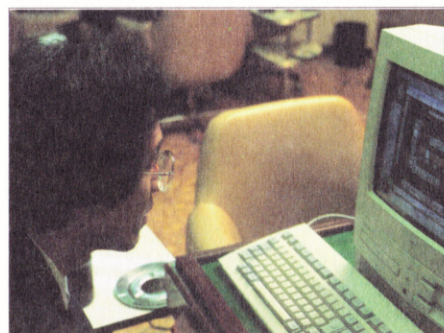
仁義なき戦い　風雲立志編

～プロ雀士を探せ～

某月某日、われわれ『お気楽まーじゃん製作プロジェクト』は、このソフトの実力をはかるべく、打ち合わせを行なっていた。

「お気楽まーじゃんはホントに強いんか？」

これは心配性のログインソフト編集部の副編集チョのA山の言葉である。お気楽まーじゃんは初心者から上級者まで楽しめるソフトであって欲しい。ソフトの雀力がタコでは困るのだ。それをはかる手はないのか？

「いいことを思いついたぞ。このソフトと本気で対戦してくれるプロ雀士を探すのだ。そうすれば、雀力がはっきりするではないか」

しかし、プロ雀士といってもいろいろだ。強いことはもちろん、パソコンと戦うというシャレもわかってくれなければ困っちゃうのだ。さらに、プロ雀士が、どこに生息しているのかという非常に重要な問題もある。

そんななか、ひとつの情報がもたらされた。東京は調布市仙川のフリー雀荘『オレンジハウス』に、あの東大出身のプロ雀士、井出洋介氏が月に2回来店しているというのだ。

おお、これはいい情報だ。無論、井出プロなら相手にとって不足はない、シャレがわからんという不測の事態もなさそうだ。

数日後、われわれはパソコンを背負い、オレンジハウスへ乗り込んだ。ターゲットの井出プロは情報どおり麻雀に興じていた。

「井出プロ。しょ、しょ、勝負だー」

パソコンを背負った、おまぬけな格好のA山の声はうわずっていた。しかし、さすがプロ。ムチャな申し出にも顔色ひとつ変えない。

「わはははは。いいですよ。でも、こういう勝負を申し込まれたのは初めてだなあ」

井出プロは心が広い。われわれの挑戦に、あっさりとオーケーしてくれたのである。

井出プロの気が変わらないうちに、そそくさとセッティングを開始。雀卓にパソコンを置き、スイッチオン。

「ささ、勝負とまいりましょう。対戦相手はどうします。いろんなタイプの雀士がいるんですよ。好きな相手を選んでください」

井出プロは雀士の性格説明を読み、ペースを乱さずに打つ『まるみちゃん』、ナニを考えてるかわからない『コアラママ』、一色役にこだわる『ジョニー江戸川』の3人を選んだ。うむ。シブイ面子構成である。そしてルールも、井出プロに決めてもらった。食いタン、後付け、一発、カン裏アリのアリアリルール。東南戦の2万5000点持ちである。

「これは、この雀荘のルールでもあるんです。へえ、ルールも細かく設定できていいですね」

仁義なき戦い　乾坤一擲編

～いよいよ戦闘開始～

さあ、勝負開始。場決めの結果、上家がコアラママ、下家がまるみ、対面にジョニー江戸川となった。出親は上家のコアラママだ。

東一局。井出プロは他家の捨て牌を見ながら、じっくり考えて手作りを進めて行く。かなり慎重だ。しかし、テンパイには至らずノーテン。結果はまるみちゃんのひとりテンパイであった。井出プロ、さいさき悪し。

東2局は、流れ一本場で井出プロの親。配牌はよかったが、8巡目にあっさりとコアラママが食いタンのみをジョニーからアガった。

東3局もあっさりの展開。東家のまるみちゃんがピンフをツモ。

「なるほどねえ」

井出プロがつぶやいた。うーむ、一体ナニがなるほどなんだろうか。まさか、すでにこのソフトをつかんだというのではあるまいな。

東3局の2本場。じっくりと手を進めた井出プロは遂にリーチにうって出た。

「5・8筒待ちですね。5筒だと三色同順の高目ですか。うーん、5筒が出ないかな」

井出プロは自分の手をペラペラ喋る。相手がパソコンだから全然影響ないんだけどね。

井出洋介が語る

お気楽まーじゃんはこう使え！

このソフトはね。特に初心者の人の練習用にいいですよ。まず、相手がコンピュータだから、じっくり考えられる。いくらゆっくり考えたって文句を言われないじゃないですか。初心者の人は、実戦だと他家に文句を言われないようにって余計な緊張をしちゃうでしょ。コンピューターだとそれがないから、いい練習になるんじゃないかな。自分のペースで打てるのがいいよね。あと、ちゃんと他家の捨て牌にも気を使って、じっくり考えながら打つことが大事ですね。実戦じゃないから負けてもいいやっていう適当な打ち方はダメですよ。一牌一牌いろんな可能性をちゃんと考える。この局面では何を切るのがいいのか、なぜいいのか、何が危険牌なのかをちゃんと考えながら打てば、初心者でもすぐに上達するでしょうね。もちろん、中級者や上級者でも同じです。十分に実戦に役に立ちますよ。頑張ってくださいね。

「おー、5筒出ましたねー」
　井出プロはコアラママの捨てた5筒でロン。リーチ、ピンフ3色ドラ1の満貫だ。あーあ、わざわざ5筒を切るこたないでしょ。
　東ラス。まるみちゃんが早々にリーチをかけた。井出プロはオリの体勢。コンピューター相手だと、なめてオリない人もいるが、井出プロは実に慎重だ。じっくり考えて切っていく。
「もちろん、オリてるんですが、とりあえず勝負してるんだっていう切り方をすてるんです。まあ、ブラフですけどね。でも、こーゆーのはコンピュータにはあまり意味がないよね」
　井出プロはたとえオリるんでも、ベタオリはしない。相手にプレッシャーをあたえつつオリるというワケだ。うーむ、勉強になるなあ。
　この局は、流局まぎわにジョニー江戸川がフリ込んで終了。リーチのみの安手であった。
　南入。井出プロの配牌はヤオ九牌が7種7牌と悪かったが、じっくり手を作りチャンタをツモアガった。ダマテンだ。シブイ。
「いやあ、様子みてたんだけど、ツモっちゃったよ。ついてるね」
　南2局は井出プロの親番。ここはモノにしてトップを不動にしたいところだ。しかし、またもやナニを考えてるかわからないコアラママ。3つも鳴いた食いタンのみをツモ。
「しかし、コアラちゃんはよく鳴くね。ナニを考えてるかわからないってのはホントだね」
　あっさりと親を流された井出プロ。コアラママにちょっと怒っているのかも。すみませんね。なにしろコアラなもんですから……。
　南3局。ここにきて井出プロは初めて鳴きをみせた。上家の辺3索をチーしたのだ。そして、配牌からあったドラドラを活かしきり、一気通貫ドラドラをツモ。3900点。
「あんまり彼らは手作りしてきませんね。だから、大きな手もアガれないんじゃないかなあ」
　いかん。井出プロは確実になめている。このままでは、上級者には物足りないソフトの烙

印を押されてしまう。頑張れジョニー！　突っ張れ、まるみ！　踏ん張れコアラママ！　ワケのわからないけど大きいアガリを見せてみろ。いくらプロ雀士相手とはいえ、もうちょっとなんとかならんのか。でも、もうオーラス。トップは井出プロで38500点。2着はジョニーの21200点。点差が開き過ぎ。ああ……。

仁義なき戦い　回天編
～奇跡はおこった～

　しかし、オーラスはジョニーの親だ。ここで連荘すれば、まだチャンスはある。
　だが、井出プロは早々とピンフをテンパイした。もちろん、リーチなどかけるワケはない。当たり前だ。ダマのピンフでトップ確定なのだから、いくら待ちがよくてもオーラストップ目でリーチはありえないのだ。井出プロはもう勝ち誇った目をしている。ああ、これであっさり終わってしまうのか。
　しかし、われわれの祈りが通じたか。ジョニーがリーチ！　井出プロはもちろん、オリ体勢にはいる。当然だ。逆転もありえるからね。
　終了間際。井出プロの努力もむなしく、コアラママがジョニーにフリコミ。ウラドラが2枚ノリの、リーチ南ドラドラ。立派な親満、12000点だ。これでジョニーは33200点になっ

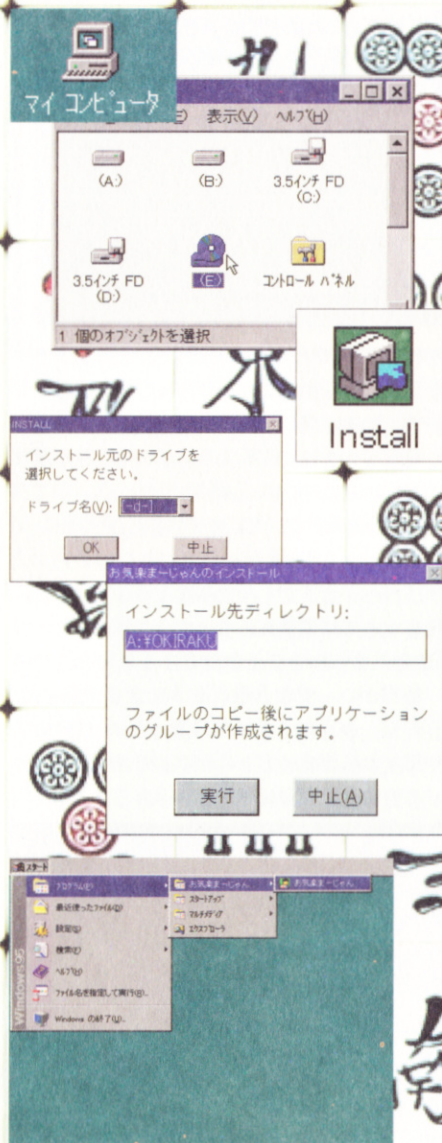
井出洋介が語る
お気楽まーじゃんはこう使え！

僕は、実はまったくパソコンに触ったことがないんですよ。マウスも初めて触ったし、最初はすごくとまどいましたね（笑）。今日の半荘で、僕は前半は様子を見てたんです。コンピューターってのは、どんな打ち方をするんだろうってね。で、僕が思った印象は、あまり回し打ちや手作りをしてないなってことです。手なりで打っているという感じでしたね。もちろん、半荘一回しかやってないし、3人のキャラクターとしか対戦してないから、他のキャラクターはわからないですけどね。僕が対戦した感じでは、このお気楽まーじゃんに勝つには、ヒット＆アウェイがいいと思います。まず自分の手をじっくり作る。自分の手が悪いときには無理をせずに、他家同士で点棒を取りあってもらう。自分に手が入ったらやっぱりリーチかな。あまり警戒してないようだしね（笑）。まあ、それは言い過ぎだとしても、いけるときは思い切りいく、あとは決して無理をしないというヒット＆アウェイで打てば、そんなに負けることはないんじゃないかな。

た。その差5300点まで詰め寄ったのである。
　よくやったジョニー。よくやったコアラママ。これで見せ場は作ったな。わはは。
　南4局2本場。信じられない事が。終盤に井出プロが何気なく（かどうかはわからないが）切った1索でジョニーがロンしたのである。
「ええっ！」
　井出プロはびっくりしている。
「いやあ、今までの傾向だとピンフでダマなんてなかったんだけどね。いや、完全に油断です。まいったな」
　ジョニー、渾身のピンフドラドラ。親なので5800点。本場を入れて6400点。わはは、ジョニー39600点で大トップに踊り出た。オーラスの大まくりである。
　普通なら、ここで終了のハズだ。しかし、このお気楽まーじゃんはオーラスのトップ止めはない。まだ勝負は続くのである。
　南4局3本場。ジョニーの39600点に対し、井出プロは32100点。苦しい展開だ。
　井出プロは必死で手作りを進める。しかし、無情にも、まるみちゃんが5巡目でリーチ。
　井出プロはもちろん勝負に出るが、あっさりとまるみちゃんはツモアガってしまった。リーチ、ツモ、発の5200点である。
　結局トップは36700点のジョニー。井出プロは30500点で2着という結果だった。
「いや、油断です。とにかく油断したなあ。でもまあ＋－０の2着だからよしとしてよ」
　へへへ。どうです。やるもんでしょ。プロに勝つなんて結構使えるじゃないですか。
「まあ、そーゆーことなんでしょう」
　納得がいってなさそうな井出プロであった。しかし、とりあえずプロに勝ったのは事実だ。やはりお気楽まーじゃんはスゴイのである。
　ご苦労！　お気楽まーじゃん。

協力　オレンジハウス　03-3326-4181（FAX兼）

お気楽まーじゃん 起動のための準備 ～インストール方法～

Windows95をお使いの場合

CD-ROMドライブの"Install"をダブルクリック

お気楽まーじゃんを起動するためには、最初にインストール作業を行なう必要があります。なお、この作業を行なう際は、必ずCD-ROMドライブにお気楽まーじゃんのCD-ROMを入れておいてください。その後、画面中にあるアイコンの［マイコンピュータ］をダブルクリックします。さらにウィンドウのなかからCD-ROMドライブを選択（ダブルクリック）します。次にCD-ROMドライブのファイルなかから［Install］を選択してください。

インストール元のドライブとインストール先のフォルダを指定

［Install］を選択するとまず最初に、インストール元のドライブの選択画面が出てきます。ここでは、お気楽まーじゃんのCD-ROMが入っているドライブ名を設定します。ウィンドウに表示されているドライブ名が、お使いのCD-ROMドライブのドライブ名と違っていた場合のみ、変更してください。次に、インストール先のドライブとフォルダ名の選択になります。お使いのパソコンのハードディスクドライブ名とフォルダ名を入力してください。特に変更したくないときは、そのままでも結構です。

スタートボタンからプログラムを選択し、お気楽マージャンを起動します

ここまでで、インストールは終了しました。一度この作業をすれば、今後、インストール作業をする必要はありません。ソフトの起動は、まずWindows95の画面内にある［スタート］ボタンをクリックし、プログラムを選択してください。そのなかから、［お気楽まーじゃん］を選べば、ソフトが起動します。

Windows3.1をお使いの場合

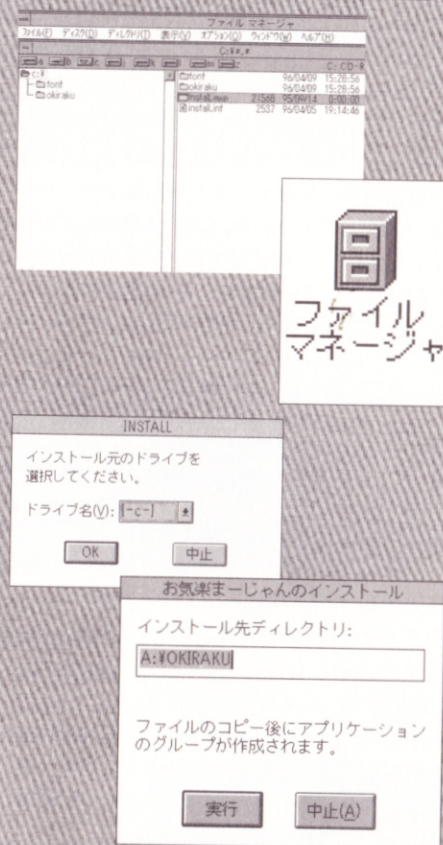
ファイルマネージャを開きinstall.exeを実行

お気楽まーじゃんを起動するためには、最初にインストール作業を行なう必要があります。なお、この作業を行なう際は、必ずCD-ROMドライブにお気楽まーじゃんのCD-ROMを入れておいてください。作業はまず、プログラムマネージャのグループアイコンの［メイン］を開き、このなかのファイルマネージャをダブルクリックします。ここで、CD-ROMドライブを選択し、CD-ROMのファイルのなかから［install.exe］をダブルクリックしてください。

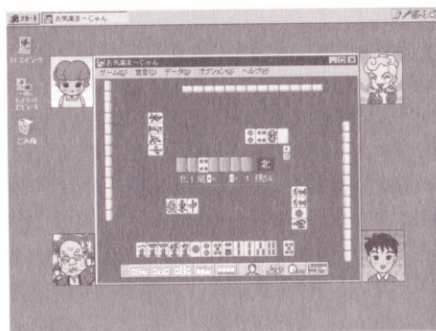
インストール元のドライブとインストール先のディレクトリを指定

［install.exe］をダブルクリックするとまず、インストール元のドライブの選択画面が出てきます。ここで、お気楽まーじゃんのCD-ROMが入っているドライブ名を選択します。表示されているドライブ名が、お使いのCD-ROMドライブのドライブ名と違っていた場合のみ、設定変更してください。次に、インストール先のドライブとディレクトリ名の選択になります。インストール先のドライブ名とディレクトリ名を入力してください。特に変更したくないときは、そのままでも結構です。

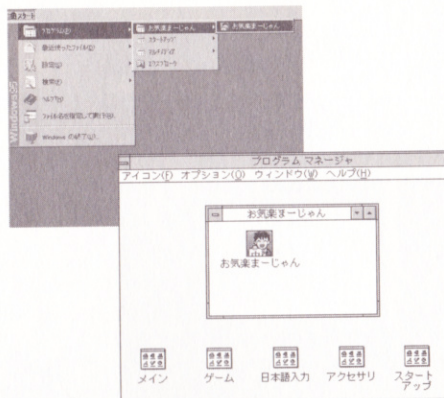
お気楽マージャンのアイコンをダブルクリックして起動します

ここまでで、インストールは終了しました。1度この作業をすれば、今後、インストール作業をする必要はありません。お気楽まーじゃんの起動は、プログラムマネージャのグループアイコン［お気楽まーじゃん］を開き、そのなかのアイコン［お気楽まーじゃん］をダブルクリックすると、ソフトが起動します。

お気楽まーじゃんの遊び方

★初心者から自称プロまで、みんなで気楽にまーじゃんしよう！

『お気楽まーじゃん』は、Windows上で動作する４人打ち麻雀です。ツミコミなどのズルイ裏技は一切ない本格的な麻雀ですが、個性的な11人のキャラクターたちのお相手で、初心者でも楽しくプレーできます。もちろん、かなりやりこんだ"自称プロ"の方々にも楽しんでいただけます。自分が参加しない観戦モードで、打ち筋の研究に使ってみるのもよいでしょう。マジメに麻雀を楽しみたい人、腕をみがきたい人、さっそくプレーしてみてください。

お気楽まーじゃんを始めるには

『お気楽まーじゃん』の起動

Windows3.1の場合、『お気楽まーじゃん』のアイコンは、プログラムマネージャの［お気楽まーじゃん］グループのなかにあります。［お気楽まーじゃん］グループのウィンドウを開き、そのなかの［お気楽まーじゃん］アイコンをダブルクリックすればゲームが起動します。Windows95では、スタートメニューの［プログラム］の下に［お気楽まーじゃん］グループがあります。そのなかの［お気楽まーじゃん］アイコンを選ぶとゲームが起動します。

ゲームが起動すると、上のような初期画面が表示されます。

各メニューの説明

『お気楽まーじゃん』には、ルールやシステム、動作環境の設定などを行なうメニューがいくつか用意されています。以下に、それぞれのメニューまたはコマンドについて、簡単に説明をしておきます。ゲームをプレーする前に、ざっと目をとおしておいてください。

ゲーム メニュー ●ゲームのプレーに関するメニューです

半荘開始：ゲームを開始します。まず初めに、面子選択ダイアログが表示されます。
半荘中止：プレー中のゲームを中止します。
終了：『お気楽まーじゃん』を終了します。

宣言 メニュー ●ゲーム中、宣言ができるときにだけ選べるようになります

チー：チーをします。
ポン：ポンをします。
カン：カンをします。
リーチ：リーチをかけます。
アガリ：ツモアガリ、またはロンアガリをします。アガると、得点が表示されます。

データ メニュー ●キャラクターに関するデータを設定、表示します

ユーザーキャラクターの設定：プレーヤー名と顔のグラフィック、宣言時の音声を設定します。
キャラクター一覧：『お気楽まーじゃん』登場キャラクターの、プロフィールを表示します。
ランキング：プレーヤーキャラクターを含む、全キャラクターの順位と得点状況を表示します。
役満貫の記録：今までにアガったことのある、役満貫の記録を見ることができます。

オプション メニュー ●ゲームの動作環境に関する設定を行ないます

ルール：役やドラなどのルールを設定します。
システム：グラフィックの表示や、ゲームの操作環境に関する設定をします。
効果音：キャラクターの宣言時や配牌のときなどに、ビープ音またはWAVE音を鳴らします。
WAVE音源：WAVE音源で音を鳴らします。
スピード：プレーヤー以外のキャラクターの打牌速度を調節して、ゲームの進行速度を変えることができます。スピードは５段階に調節でき、５にしたとき、もっとも遅くなります。

ヘルプ メニュー ●『お気楽まーじゃん』のオンラインマニュアルです

お気楽まーじゃんヘルプ：ヘルプを表示します。プレー中、操作方法や役などでわからないことがあったときに見てください。
バージョン情報：『お気楽まーじゃん』のバージョン情報を表示します。
キーワード検索：キーワードを指定して、見たい項目を検索することができます。表示されているリストのなかから見たい項目を選択するか、見たい項目の最初の何文字かを入力してください。［表示］をクリックすると、ヘルプ画面が表示されます。

さあ、遊んでみよう！

メニューの説明に目をとおしたら、さっそくゲームをプレーしてみましょう。でも、ちょっと待ってください。このまますぐにゲームを始めてもかまいませんが、まずは自分のキャラクターを設定しておきましょう。ユーザーキャラクターは、名前と顔グラフィック、宣言時の音声を設定することができます。また、システムの設定を変更して、プレーしやすいような環境を整えておくのもいいでしょう。詳しくルールを知っているなら、細かいルールの設定などもできます。設定した内容は保存されますので、次回以降ゲームを始めるときには、また設定を行なう必要はありません。

『お気楽まーじゃん』はマウスとキーボードの両方で操作できますが、この本ではマウスの操作について説明しています。

ユーザーキャラクターの設定

❶ユーザーキャラクターの名前を入力するところです。名前は、最大で全角8文字までつけることができます。

❷キャラクターの顔グラフィックを選択します。ファイル名をクリックするとグラフィックが変わります。また、最初から用意されているデータのほかに、自分で作ったグラフィックを使うこともできます。グラフィックの描き方については、用意されているキャラクターグラフィックのデータを見て、参考にしてください。

自分で作ったデータも使えるよ
自作のキャラクターを使えば、もっと楽しい！

まずは、自分の分身であるユーザーキャラクターの設定をしましょう。［データ］メニューの［ユーザーキャラクターの設定］を選んでください。左のようなダイアログが表示され、顔グラフィックとキャラクターの名前、宣言時の音声を設定することができます。

★キャラクターにしゃべらせるには？

ポンやチーなどの宣言を音声出力して、キャラクターにしゃべらせることができます。音声を設定するには、［音設定］ボタンをクリックしてください。［音を鳴らす場面］で宣言を選び、［ファイル］から好きなWAVEデータを選びます。（なし）に設定すれば、しゃべらないようにすることもできます。リストから選んだWAVEデータは、［再生］ボタンで音を鳴らして確認することができます。初期状態では、USR_＊＊＊．WAVというデータが設定されています。

★設定が終わったら？

すべての設定が終わったら、［OK］ボタンをクリックしてください。『お気楽まーじゃん』の初期画面に戻ります。設定を変えずに途中で終了させたいときには、［キャンセル］ボタンをクリックしてください。データは変更されずに、初期画面にもどります。

※ゲーム中は、ユーザーキャラクターの設定を行なうことはできません。

ルールの設定

❶役、ドラ、役満ルールなどの設定をします。各ルールの詳しい説明については、ヘルプを参照してください。それぞれの設定を"あり"にするには、ボックスをクリックして印をつけてください。

❷半荘の方式を、東南戦にするか、東北戦にするか選択します。東北戦とは、北海道や東北の一部で行なわれている方式です。

❸ゲーム開始時の持ち点を、20000～30000点の範囲で、1000点単位で設定します。

実際の麻雀では、場所やメンバーによって役やドラの扱い、配給原点などのルールが変わります。ルールを変更したいときは、［オプション］メニューの［ルール］を選んでください。

★そのほかのルール設定について

『お気楽まーじゃん』には、ここで説明したルール以外に、プレーヤーが変更することのできない基本ルールもあります。基本ルールについては、42ページをご覧ください。

★設定が終わったら？

すべて設定し終わったら［OK］ボタンをクリックしてください。ルールの設定を中止するときには、［キャンセル］ボタンをクリックしてください。

※ゲーム中はルールの設定を変更することはできません。

システムの設定

グラフィックの表示やプレー中の操作について設定するには［オプション］メニューの［システム］を選んでください。表示色数、牌の大きさ、リーチ後の操作などが設定できます。

★設定が終わったら？

［OK］をクリックしてください。途中でやめるときは［キャンセル］をクリックします。

★ゲーム中でも変更オーケー！

ゲームを途中でやめなくても、システムの設定を変更することができます。

❶グラフィックの表示色数を設定します。通常は"256色"をチェックしておいてください。

❷牌の大きさを設定します。"大"にするには、最低でも800×600ドットの画像解像度が必要です。

❸ボタンパネルの表示方法を設定します。

❹チェックすると、ゲーム中、タイトルバーとメニューバーを表示しません。

❺ゲーム中、キャラクターの顔グラフィックを表示させたいときにチェックします。

❻捨て牌などを選ぶとき、キーボードを使用できるようにします。ゲーム画面では牌の上に赤い三角マークが表示されます。←→キーか4、6キーでマークを移動させ、リターンキーを押してください。

❼対戦相手をランダムに選びます。チェックしなければ、前回選んだ面子がそのまま継続されます。

❽リーチをかけたあと、待ちの変化しない暗カンができるときと、アガリ牌がきたとき以外は、自動的に打牌します。

半荘開始！

ユーザーキャラクターとルール、システムの設定は終わりましたか？　ではいよいよゲームを始めてみましょう。『お気楽まーじゃん』では、11人の個性的なキャラクターたちがあなたを待っています。どのキャラクターと対戦するか、まずは面子を選んでください。

面子の選択　［ゲーム］メニューの［半荘開始］を選びます

ゲームを開始する前に、まず上のような面子選択ダイアログが表示されます。ここで対戦したいキャラクターを選択してください。左側のリストでキャラクター名を選択すると、そのキャラクターの顔グラフィックと特徴が表示されます。初めてプレーするとき、［面子］リストはカラになっていますが、一度キャラクターを設定すると、次回からは前回選択したキャラクター名が表示されるようになります。また、面子選択をコンピュータにまかせるよう設定していれば、毎回ランダムに違うキャラクター名が表示されます。

キャラクターを選ぶには？

左側にある［キャラクター］のリストから、対戦したいキャラクターを選択して、右向きの矢印をクリックしてください。すると、選択したキャラクターが［面子］リストに追加されます。また、［キャラクター］リストに表示されているキャラクター名をダブルクリックするだけでも［面子］リストに入ります。このような手順で、3人のキャラクターを選んでください。3人の面子がそろうまでは、ゲームを開始することができません。

選んだキャラクターをはずすには

選んだキャラクターを面子からはずしたいときは、［面子］リストのなかからはずしたいキャラクターを選んで、左向きの矢印をクリックしてください。または、キャラクター名をダブルクリックするだけでも面子からはずすことができます。［面子］リストのキャラクターを選択したときも、キャラクターの顔グラフィックと特徴が表示されますので、対戦キャラクター選択の参考にしてください。

キャラクター同士の対戦を見たい

『お気楽まーじゃん』をより楽しくプレーするために、各キャラクターの打ち筋などを研究してみるのもいいでしょう。そんなときのために、自分がプレーに加わらず、キャラクター同士の対戦を見ることもできます。観戦モードにするには［プレイヤー参加しない］オプションをチェックします。面子には、キャラクターを4人選択してください。ゲーム開始後は自動的にゲームが進行します。ゲーム進行スピードは、遅めに調節しておきましょう。もっと詳しく研究したいというときは、［データ］メニューの［キャラクター一覧］で詳しいプロフィールを見ながら観戦すれば、さらに詳しくキャラクターの特徴をつかむことができます。

設定が終わったらゲーム開始！

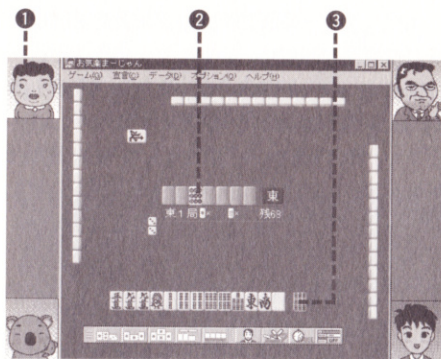
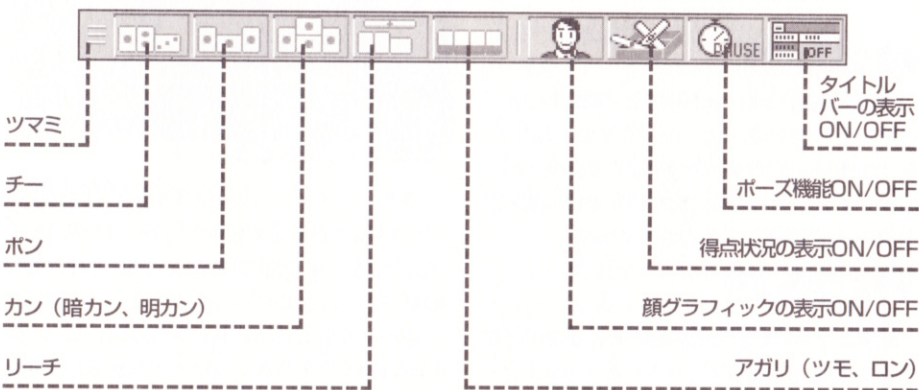
対戦するキャラクターを選択し終わったら、［OK］ボタンをクリックしてください。ゲームが始まり、自動的に配牌されます。

プレー画面での操作　［ゲーム］メニューの［半荘開始］を選びます

❶面子のグラフィック

対戦するキャラクターの顔グラフィックが表示され、ゲームの状況によって表情が変化します。初期設定では、プレーヤーのグラフィックは右下に、下家のキャラクターは右上、対面のキャラクターは左上、上家のキャラクターは左下に表示されるようになっています。システム設定で［対戦相手のビットマップを表示する］をチェックしなければ、顔グラフィックを表示しないようにできます。

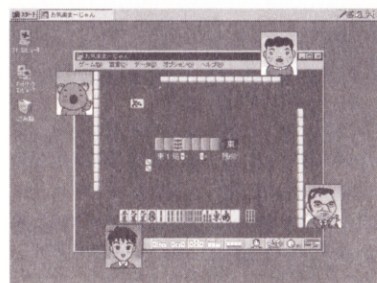
❷ドラ、裏ドラ

ドラ、裏ドラはいずれも表示牌の次の牌です。裏ドラは、リーチ後にアガったとき表示されます。

❸ボタンパネル

ボタンパネルを使うことで、宣言や表示機能などのON/OFF切り替えが簡単にできます。ポンやチーなど宣言ができるときには、宣言ボタンが水色に変わります。ボタンの各機能は、以下のとおりです。

各グラフィックのレイアウト

キャラクターの顔グラフィックとボタンパネル、得点状況表示は、プレーヤーが自由にレイアウトすることができます。ボタンパネルを移動させるときは、ツマミ部分をドラッグしてください。顔グラフィック以外は、ゲーム画面の外に表示させることはできません。設定したレイアウトは保存されますので、次回またゲームを起動したときも同じように表示されます。

ゲーム画面の端をドラッグして、画面の大きさを変えることもできます。好きなようにレイアウトしてみてください。

座席と起家(チーチャ)の決定

座席と起家（ゲーム開始時、東西南北のどの家になるか）は、ランダムに決定されます。親の位置にはダイスが置かれるので、誰が親なのかはすぐわかります。また、自分が現在何家なのかは、配牌時に毎回表示されます。

配牌とツモ牌、打牌(ターハイ)

配牌とツモ牌は自動的に行なわれます。打牌するときは、捨てる牌にマウスカーソルを合わせてクリックしてください。キーボードが使えるよう設定してあるときは、赤い三角マークを←→キーか4、6キーで捨てる牌に移動し、リターンキーを押して打牌することもできます。

九種九牌について

九種九牌とは、配牌時に、手役のなかに字牌が9 種類以上存在する状態のことをいいます。この場合は、プレーヤーの希望により、もう一度配牌し直すことができます。

配牌が終わって九種九牌になったときは、この巡を流すかどうかを選択するダイアログが表示されます。この巡を流してもう一度配牌し直したいときは、［はい］ボタンをクリックしてください。

チー、ポン、明カン、ロン

他家の捨てた牌をチー、ポン、明カン、ロンアガリできるときには、その牌が点滅します。宣言したいときは、［宣言］メニューから選択するか、ボタンパネルを押してください。宣言したくないときには、ゲーム画面のボタンパネル以外の場所をクリックしてください。

チーでは、組み合わせが複数になることがあります。たとえば、🀔🀕🀗と手のうちにあって、🀖をチーすると、🀔🀕🀖、🀕🀖🀗の2とおりの組み合わせができます。このときは組み合わせられる牌（塔子(ターツ)）にアミがかかり、マウスカーソルを合わせて動かすとアミが移動します。この場合、🀔🀕と🀕🀗にアミを移動できます。組み合わせを決定するには、チーする塔子(ターツ)にアミを移動させ、クリックしてください。

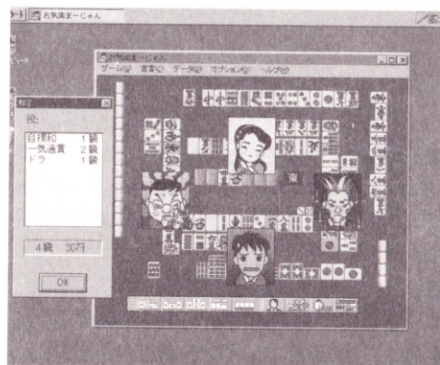
暗カン、リーチ、ツモ

暗カン、リーチ、ツモアガリをするには、ボタンパネルの対応するボタンをクリックします。または、［宣言］メニューから宣言を選択します。

暗カンできる組み合わせが複数ある場合、該当する槓子にアミがかかります。カンしたい牌にマウスカーソルを合わせるとその槓子にアミがかかり、クリックすると決定します。

リーチのときは、打牌すべき牌にアミがかかります。アミがかかっている牌を右クリックすれば、その牌を捨てたときの待ち牌が表示されます。アミのかかっていない牌を捨てるか、ゲーム画面を右クリックするとリーチをキャンセルすることができます。

一局が終わると……

一局が終わったときには、その局の状況によって、各キャラクターの得点状況などが表示されます。誰かがアガって一局終了したときには、和了(ホーラ)ウインドウが開き、役や得点などが表示されます。次の局に進むには［OK］ボタンをクリックしてください。誰もアガれずに流局となったときは、流局の表示があり、続いて得点や、テンパイ、ノーテンの状況などが表示されます。次の局に進むには、ボタンパネル以外の場所をクリックしてください。

半荘が終わると……

半荘が終わると、原点を30000点として得点の計算をします。この計算で、持ち点が30000点未満の人はマイナスになります。この結果と、［オプション］メニューの［ルール］で西入（東北戦なら白入になります）をチェックしているかどうかで、半荘終了後の動作が変わります。

設定にかかわらず、最終の持ち点が30000点未満の人にはトップの権利はありません。

1. 全員が30000点未満

［ルール］で西入（白入）がチェックされていれば、トップの人が決定するまでゲームの続きが行なわれます。チェックされていなければ、"勝負なし"となって終了します。

2. 30000点以上の人がひとりだけいる

その人をトップとして計算します。

3. 30000点以上の人がふたり以上いる

西入（白入）がチェックされていれば、トップがひとりに決定するまで続きが行なわれます。チェックしていなければ、最終局の親に近いほうの人をトップとして計算します。

ゲームを途中でやめたいとき

現在プレー中のゲームを中止したいときは、［ゲーム］メニューの［半荘中止］を選択してください。新しくゲームをやり直すときや、対戦キャラクター、ルールを変更したいときなど、『お気楽まーじゃん』を終了させずに現在のゲームを中断することができます。ただしプレー中のゲーム内容は破棄されるので注意してください。

『お気楽まーじゃん』の終了

『お気楽まーじゃん』を終了するときは、［ゲーム］メニューの［終了］を選択してください。プレー中に終了すると、そのゲームの内容は破棄されます。得点や順位、役満貫の記録なども残りませんので注意してください。ユーザーキャラクターの設定やルール、システムの設定、画面のレイアウトは保存されます。ゲーム途中で終了しても破棄されることはありません。

『お気楽まーじゃん』の基本ルール

『お気楽まーじゃん』には、以下のような基本ルールが設定されており、変更はできません。通常のルールと違うかもしれませんが、ローカルルールということでご了承ください。

●東場・南場の半荘制

『お気楽まーじゃん』では、東場・南場（または北場）の半荘制となっています。

●東場はノーテン親流れ

東場のときは、流局時に親がテンパイしていなければ、下家に親が移ります。

●自摸平和あり

ツモアガリでも平和を認めます。このときツモ点は加算されず、20符で計算します。

●筋の食いかえあり

"筋の食いかえ" とは、たとえば、手のうちに🀋🀌🀍と順子があるときに、🀊をチーして🀍を捨てることです。手のうちで🀜🀝🀞、🀓🀔🀕、🀋🀌🀍とあって、三色同順の役を狙いたいときなどに、こういった手を使います。ただし、実際の麻雀で認められることはほとんどありません。

※順子とは、🀇🀈🀉のように、連続した数牌を組み合わせたものです。

●フリテンリーチあり

フリテンリーチとは、捨てた牌が待ち牌となる状態でリーチをかけることです。チョンボにはなりませんが、ツモアガリしかできません。

●同一牌のポン、チーあり

チー、またはポンをしたときに、それと同じ牌を、その巡に捨てることができます。たとえば、手のうちに🀛🀜🀝とそろっているときに、🀛をチーして手のうちにある🀛を捨てるという場合です。ただしこのルールは『お気楽まーじゃん』では認められていますが、実際の麻雀で認められることはほとんどありません。

●一翻（イーハン）縛り

アガったとき、最低一翻の役がついていなければなりません。二翻（リャンハン）縛りの場合は、最低二翻が必要です。なお、ドラは一翻になりませんので注意してください。

●包（パオ）なし

役満のテンパイを決定づける牌を"包牌"といいます。捨てた包牌をチーやポンされ、相手が役満テンパイになったとします。たとえば、相手が🀆🀆🀆、🀅🀅🀅、🀄🀄と持っているとき、🀄を捨ててポンされ、大三元テンパイが確定してしまったといった場合です。その後役満でアガってしまった場合、ツモ、ロンに関係なく包牌を捨てた人が責任払いをするというルールが"包"です。このゲームでは、包はなしです。

●アガリは一局にひとり

ふたり以上が同時にロンアガリできる場合、左回りでアタリ牌を捨てた人にいちばん近い人がアガリとなります。

●組み合わせ処理は刻子優先

アガったときの手牌がいくつかに解釈できる場合には、刻子が優先になります。たとえば、手のうちに🀐🀐🀐🀑🀑🀑🀒🀒🀒とそろっている場合には、🀐🀑🀒の順子３組ではなく、刻子３組として処理します。この場合の役は、三暗刻＋三連刻となります。役の大きさは、『お気楽まーじゃん』では、順子として数えた場合よりも小さくなることは、ほとんどありません。

●30000点未満はトップの権利なし

半荘終了時の持ち点が30000点以下の場合はマイナスとなり、トップになる権利はありません。最初の持ち点によっては、全員が30000点未満でトップなしということもあります。

●トップはただひとり

トップの人がふたり以上いる場合、"西入"が設定されていれば、トップがひとりに確定するまで続きが行なわれます。設定されていなければ、最終局の親に近い人がトップとなります。

おまけデータ『麻雀牌フォント』の使い方

『お気楽まーじゃん』にはオマケとして、なんと、"麻雀牌フォント"がついています！ 麻雀ファンなら誰もが待ち望んでいたことでしょう。数牌、字牌、すべてそろっています。牌符を書くもよし、飾り罫として使うもよし。気の向くまま、どうぞご自由にお使いください。

◉麻雀フォントのインストール

Windows3.1の場合

①プログラムマネージャの［メイン］をダブルクリックして開き、そのなかから［コントロールパネル］を選んで開きます。

②ウインドウが開いたら、［フォント］を選んでダブルクリックしてください。

③"フォント"のダイアログが表示されたら、右側にある［追加］ボタンをクリックします。

④"フォントの追加"のダイアログが表示されるので、［ドライブ］で『お気楽まーじゃん』のCD-ROMが入っているドライブを指定します。

⑤［ディレクトリ］で、CD-ROM内の、［FONT］ディレクトリを指定します。

⑥［フォントの一覧］に、"PAI（True Type)"と表示されますので選択してください。反転して色が変わったら、［OK］をクリックします。

⑦前の画面に戻ったら［OK］をクリックします。

Windows95の場合

①タスクバーの［スタート］メニューから、［設定］を選び、そこから［コントロールパネル］を起動します。

②ウインドウが開いたら、［フォント］フォルダをダブルクリックしてください。

③"フォント"のウインドウが開いたら、メニューバーの［ファイル］をクリックし、［新しいフォントのインストール］を選びます。

④"フォントの追加"ダイアログの、［ドライブ］で、『お気楽まーじゃん』CD-ROMが入っているドライブを指定します。

⑤［フォルダ］で、CD-ROM内の、［FONT］フォルダを指定します。

⑥［フォントの一覧］に、"PAI（True Type）"と表示されますので、クリックしてください。反転して色が変わったら、［OK］をクリックします。

◉対応キーと使い方

ワープロソフトなどで麻雀牌フォントを使用したときのキー対応は、下の表のようになっています。また、［Shift］キーと同時に対応キーを押すと牌を横向き（左倒し）に表示することができますので、リーチ牌や食った牌の表示などに使うことができます。なお、すべて半角の英数字、記号に対応しています。全角文字には対応していないので注意してください。

【キーの対応】

■筒子	🀙	🀚	🀛	🀜	🀝	🀞	🀟	🀠	🀡
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
■索子	🀐	🀑	🀒	🀓	🀔	🀕	🀖	🀗	🀘
	Z	X	C	V	B	N	M	<	>
■萬子	🀇	🀈	🀉	🀊	🀋	🀌	🀍	🀎	🀏
	A	S	D	F	G	H	J	K	L
■字牌	🀀	🀁	🀂	🀃	🀆	🀅	🀄		
	Q	W	E	R	T	Y	U		

※注：『マイクロソフト ワード』で本フォントを使う場合は、先に書体を指定してから文字を入力してください。文字を入力してから指定すると、二萬と七萬がうまく表示できない場合があります。

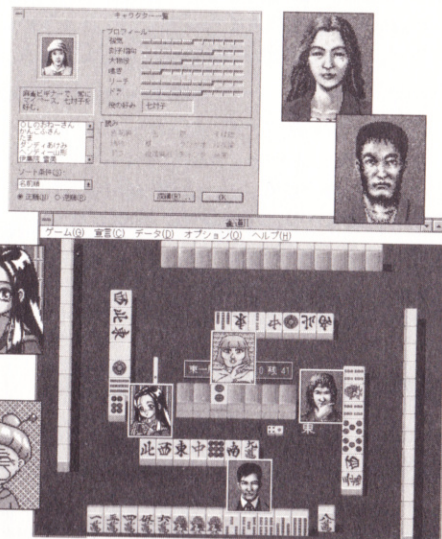
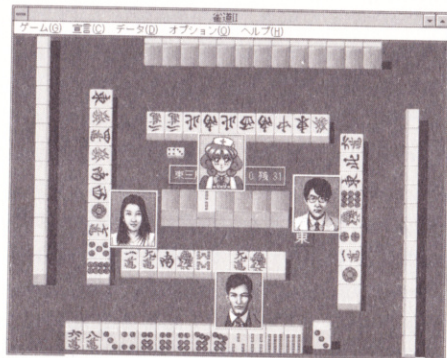
本家システムソフト版 雀道IIのご案内

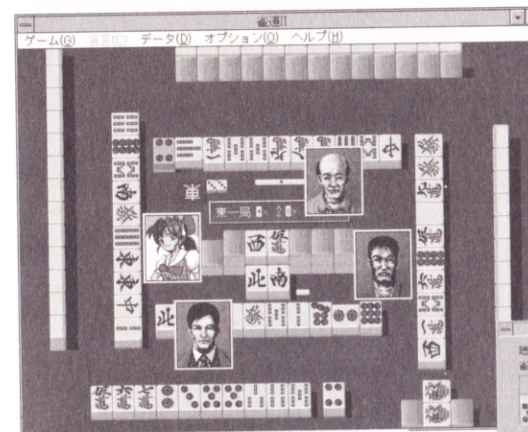
ログイン版雀道のオリジナル版を発売中のシステムソフトから、続編の『雀道II』が新登場。ログイン版雀道で麻雀の世界に浸ってしまった初心者プレーヤーから、麻雀のベテランまで納得できるように、雀道の特性をそのまま活かし、さらに多くの新機能を追加しました。

雀道をプレーなさったなかで、さらに麻雀を極めたいとお思いの方などには、ぜひともオススメしたいWindows用麻雀ソフトです。ここではその『雀道II』に新たに加えられた機能や、特長について紹介していきます。

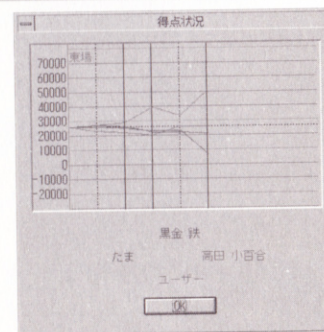
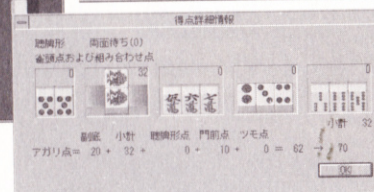
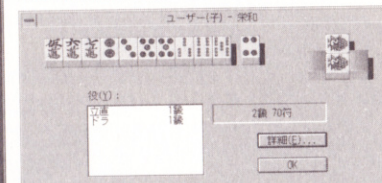
細かい設定で個性豊かなキャラクターたち

『雀道II』になってパワーアップした新しい特長は、プレーヤーと対戦する登場キャラクターの多彩さ、その設定の細かさにあります。コンピューターは数多く設定されたパラメーターによって、それぞれ個性豊かなキャラクターを演じます。パラメーターの設定は自由に変更できますし、新しいキャラクターの作成もできるので、対戦相手は無限に存在するのです。

パラメーターには、積極性や鳴き、リーチする度合いなど手作りに影響する基本的なものと、役の好みやスキル、相手の捨て牌に応じた読みなどがあります。これらの基本パラメーターの他にも、状況に応じたさらに細かい打ち方のパターンを設定することができ、より人間に近い思考パターンを生み出すことができます。

アガリ役の詳細や得点データなどを表示

符計算の内訳を表示できる
和了の際、アガリ役が5飜（満貫）未満の場合は、アガリ役と得点の表示のほかに、符計算の詳細を見ることができます。麻雀の符計算が苦手だった方も、この機能で点数計算を克服できるでしょう。

ゲーム中にアガった際や、一局終了時には各面子の得点状況や推移状況などのデータが細かく表示されます。

和了の際にはアガリ役の名称と得点が表示されます。このとき、5飜（満貫）未満の場合は、さらに符点の詳細を見ることができます。符計算がいまひとつ苦手な方はこの機能で点数計算の勉強をしてみてはどうでしょう。

なお、アガリ役は登録されているキャラクター別にすべて記録されているので、キャラクターの詳細で今まで達成したアガリ役の一覧とその回数などを表示させることができます。

ほかにも、さらに多くの機能を追加

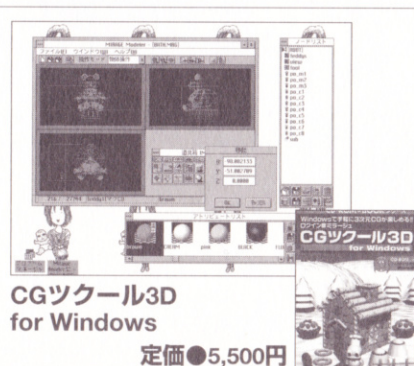
これまで紹介した以外にも、『雀道II』にはさらに多くの機能が追加されています。

ゲームモードには、通常の対戦の他に新しくトーナメント戦を採用。このモードではコンピューターキャラクターを含めた8人でトーナメントバトルを競うことができます。また、対戦するだけではなく、コンピューターキャラクターをアシスタントとして指定し、捨て牌に関する助言を受けることができるのです。

ゲームシステムの他にも、グラフィックは対戦中のキャラクターのアニメーション表示、雀道II実行中の壁紙の表示などが可能になりました。また、標準MIDIファイルを再生できる環境ではゲーム中にBGMを再生できます。

for Windows

LOGiN CD-ROM&BOOKシリーズの紹介

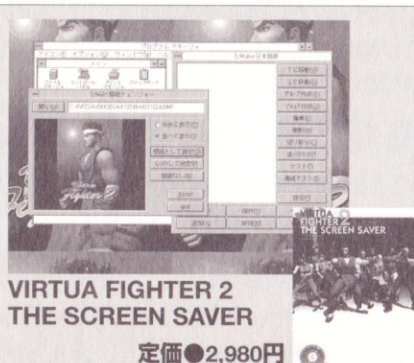
アスキー出版局ではクリエイターを目指す方に向けて、低価格で簡単にゲームを作ることのできるDISK&BOOKシリーズを制作しています。今では、みなさまの支援を受けて、パソコンを使うあらゆるジャンルに対応できるほど豊富に数や種類が充実しました。

また、近年の大容量メディアに対応するべく、従来のフロッピーディスクに代わってCD-ROMを添付した、CD-ROM&BOOKシリーズの制作も開始しました。ここでは、すでに発売中になっていて好評を博していますCD-ROM&BOOKのタイトルを紹介します。

アドベンチャーツクール for Windows

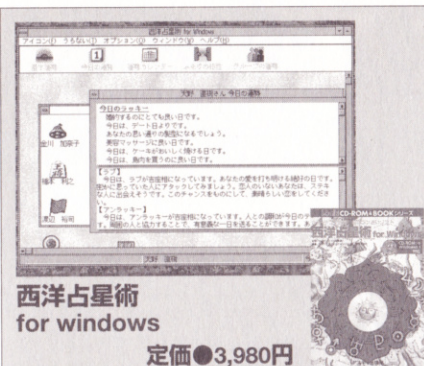
定価●5,500円

これさえあれば絵と文章を組み合わせてカンタンにオリジナルのアドベンチャーゲームを作れます。また、Windowsならではのムービーを使用してのマルチメディアタイトルなども作成可能に。

CGツクール3D for Windows

定価●5,500円

マウスを使ってWindows上で手軽に３次元CGの制作を楽しめるソフトです。マッピング機能が備っていて、多彩な表現が可能。マッピングデータなどのサンプルデータも多数付属しています。

VIRTUA FIGHTER MANIAX for windows

定価●2,980円

３Dポリゴン格闘ゲーム『バーチャファイター』をセガAM２研の全面協力により、デジタルと本で完全攻略。CD-ROMにはスクリーンセーバーを初め、BGMやムービーなどのデータを収録。

VIRTUA FIGHTER 2 THE SCREEN SAVER

定価●2,980円

ポリゴン格闘ブームの象徴ともいえる『バーチャファイター２』がスクリーンセーバーとなって登場！ グラフィックデータと音声データを組み合わせて独自のスクリーンセーバーが作れます。

西洋占星術 for windows

定価●3,980円

西洋占星術の第一人者ルル・ラブア先生監修のパソコン占いソフト。基本運勢や今日の運勢、他人との相性診断など個人の占いから、複数のデータを入力して、グループによる相性診断もできます。

お絵描きツール for windows MOCHA

定価●4,980円

256色および16色画像の作成、編集用のグラフィックツール。パレットや色数の異なった画像でも自動的に色を変換し、表示することができます。画像形式はBMP、MAGなど10種類に対応。

LOGIN SOFCOM 遊んで、作りたい人のための情報&ソフトウェアマガジン

ログインソフコンは、CD-ROM&BOOK（ツクールシリーズ）やツールソフトを使ってのゲーム作成方法やプログラム言語の解説など、ゲームクリエイターを目指す人から、パソコンで何かを作ってみたいと考える初心者の方までをフルサポートする情報マガジンです。さらにゲームのコンテストページがあり、ここで読者からの投稿作品を募集してます。毎号、優秀作品をCD-ROMに多数収録。このほかにもツールや音楽、ゲーム制作用のデータ集などが収録されているので、さまざまなソフトが楽しめます。

3、6、9、12月発売
CD-ROM付き　定価●1,480円

LOGiN CD-ROM&BOOKシリーズ

●シリーズに関するお問い合わせは
ログインソフト質問電話
☎03-5351-8224
※祝祭日を除く、月曜日から木曜日の午後２時から午後５時まで

●お買い求めは……
全国の大型書店、または書籍を扱っているパソコンショップをおたずねください。もし、お近くの書店にない場合は、ご注文くださるか、
アスキー出版営業部
☎03-5351-8194まで
お問い合わせください。

※価格はすべて税込です

個性的なキャラクターと楽しく遊べる本格麻雀ソフト

お気楽まーじゃん ログイン版雀道

キャラクターデザイン　森下裕美
プログラム　システムソフト、メディアリュウム
編集　ログインソフト編集部

1996年6月1日初版発行

発行人　小島文隆
編集人　塩崎剛三
発行所　**株式会社アスキー**
〒151-24　東京都渋谷区代々木 4-33-10
振替　00140-7-161144
大代表　(03) 5351-8111
出版営業部　(03) 5351-8194 (ダイヤルイン)

本書およびソフトウェア（ディスク不良、動作の不具合も含む）に関する質問はこちらにお願いします。
ログインソフト質問電話　(03)5351-8224
(受付時間　祝祭日を除く、毎週月曜日から木曜日までの午後2時から午後5時まで)
ログインソフト質問係　上記住所の㈱アスキー ログインソフト編集部『お気楽まーじゃん　ログイン版雀道』質問係宛てに郵便番号、住所、氏名、電話番号、動作マシン環境（周辺機器を含む）、不具合の状況をできるだけ詳しくお書きの上、はがき、または封書にてお問い合わせください。

編　集　川村篤、青山豊、原水絵以子、天野直樹
CG制作　佐藤幸一
制　作　仙木肇
制作協力　田島宏一、有坂光弘、柏葉隆行、榊枝拓也、杉山千春、杉山良子、生天目仁美、田口雄吾、布施陽由
執　筆　庄司信晴（有限会社ヘッドオフィス）
本文デザイン／タイトルロゴ　デザイン倶楽部
デザイン協力　アップルシティ
カバー　イラスト……森下裕美
イラスト　川野亜紀子&スリーピング・ザウルス
印　刷　東京書籍印刷株式会社

ISBN4-7561-1230-7
●1322201

OPEN
●CD-ROMに収録されたソフトウェアをご利用になる前に、必ず本書の説明をよくお読みになってください。
●CD-ROMは高温・多湿な場所では保管しないでください。

ログイン版雀道
お気楽まーじゃん
CD-ROM COMPACT disc
©1996 SystemSoft Corporation.
©1996 Mediarium Corporation.
©1996 by ASCII Corporation.
IFPI L251
LOGJAN9604